1997年3月1日発行(毎月1回・1日発行) 第3巻第3号／通巻22号
SNK公認[NEO・GEOオフィシャル情報誌]

NEO·GEO FREAK

月刊ネオジオフリーク



リアルバウト餓狼伝説スペシャル
★キャラ別必殺&特殊技解析

KOFシリーズ徹底大研究
★その魅力&秘密をあらゆる角度から解析

わくわく7
★全キャラ対CPU戦攻略

特別付録
NEOGEO Collection
八神庵スペシャル・ポスター

1997 3月号
580yen
芸文社


The Future Is Now
SNK
時は十八世紀、江戸時代も半ばを過ぎた頃。
泰平の世を脅かす不吉な影が、密かに動き始めていた。
人知れず、恐るべき魔界の力が蘇ったのである。
そして、同じ頃……。
六人の剣士が、それぞれの信ずる道を歩み始めた。
己が心に熱き「侍魂」を秘めて。
真説
サムライスピリッツ
武士道烈伝
TM
サムライ格闘RPG
ネオジオCD版3月28日発売予定/予価6,800円（税別）
セガサターン版・プレイステーション版ともに発売日未定/予価6,800円（税別）
※発売日及び価格は予告なく変更される場合があります。
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。


SEGA SATURN
PlayStation
NEO·GEO CD
■NEOGEOはSNKの商標です。
魂(スピリット)の数だけ物語がある。
サムライRPGで、いざ真剣勝負の旅へ
侍魂の真実がRPGとなってキミの手に。6人の主人公から選んで、「邪天降臨之章」・「妖花慟哭之章」の2つの壮大なサムライ絵巻に挑め！どんな物語が待ち受けるかは、プレイヤー自身の選択にかかっている！ 格闘RPG『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』、いよいよ登場予定!!
正義のために
オレと一緒に戦ってくれ
斬 技 逃 救
物 防 滅 陣
イラスト／しろー大野
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©SNK・フジテレビ・ASATSU

PONY CANYON

SCITRON

SCITRON LABEL NEW RELEASE

SCITRON 1500 SERIES

REAL BOUT 餓狼伝説 SPECIAL



オールスター登場のシリーズ最新作を早くもCD化！新曲はもちろんのこと、過去の名曲のリニューアルバージョンを含むオリジナルBGMに加え、キャラの魅力満載のボイス&S.E.コレクションも収録した豪華盤。

SNK 新世界楽曲雑技団

初回特典:スーパーピクチャーCD

<収録曲>
ORIGINAL VERSION
VOICE & S.E.COLLECTION

CD 97.2.5 ON SALE

CD:PCCB-00240 ￥1,500(税込)

Next Comming Soon CD 97.3.5 ON SALE
REAL BOUT 餓狼伝説 SPECIAL-ARRANGE SOUND TRAX-
SNK 新世界楽曲雑技団
CD:PCCB-00250 ￥2,500(税込)
初回特典:キャラクター・インデックスカード

最強の剣士は誰だ!?

サムライスピリッツ天草降臨



VIDEO & LD 97.2.5 ON SALE　SNK

シリーズ最多総勢17人のキャラクターの修羅、羅刹ごと（計34キャラぶん）の連続技、対戦プレイを、世界最強のNEO・GEOゲーム攻略集団NEO・GEOフリーク編集部が完全監修！その他、ゲームのエンディング集はもちろんのこと、オリジナルキャストの声優によるナレーションも収録。解説書付。

ゲームプレイ：ジェイケイ、モリスケ、修羅騎士鷹、蒼炎闘士ゆーち、MASA藤原／声の出演：臼井雅基、矢野栄路、山西あつし、金田美穂、生駒治美／音楽：新世界楽曲雑技団

カラーHiFiステレオ90分／CLV(LD)

VIDEO: PCVP-12056 ￥4,800(税込)
LD: PCLP-00632 ￥4,800(税込)

SCITRON 1500 SERIES　CD 97.2.21 ON SALE

ティンクルスタースプライツ

CD:PCCB-00247 ￥1,500(税込)　ADK　ADK SOUND FACTORY



新タイプシューティングパズルゲーム「ティンクルスタースプライツ」を早くもCD化。オリジナルバージョン、ボイス&S.E.コレクションに加えボーナストラックとしてメドレーアレンジバージョンも収録！解説書、楽譜付。

初回特典:CDケースサイズカラーステッカー

<収録曲> ORIGINAL VERSION
VOICE COLLECTION

SCITRON 1500 SERIES　CD 97.2.21 ON SALE

養殖 XOBREEDS　O.M.Y.

CD:PCCB-00246 ￥1,500(税込)



不可能を可能にする驚異のユニットO.M.Y.新曲5曲に加え、ワールドツアー最終地渋谷でのステージを不完全収録

<収録曲>[Breeding side]Jingle "O.M.Y."/Rice Age/Tighten nap/Cetaceans of saizance/MaruhiPLAY's [Personal Pleasure side]Shang poo/Ryzeen/Beyond the mustle/Gay stripper/Sonic skate surveyor/Technopolish/Fiber cracker

Now On Sale!
ファーストアルバム「ORIENTAL MAGNETIC YELLOW」
CD:PCCB-00235 ￥1,500(税込)
O.M.Y初期作品「SONIC SKATE SURVEYOR」
CD:PCCB-00243 ￥1,500(税込)

RADIO DRAMA　CD 97.2.21 ON SALE　CD:PCCB-00248 ￥2,500(税込)

卒業～クロスロマンス～

あの"卒業"シリーズ最新作が、ファンタスティックキャラクターシリーズより、ラジオドラマとして登場!!「ゲムドラナイト」で放送されなかったシナリオを　含んだ、コミカルでシリアルなドラマアルバム!?

出演：山崎和佳奈、冬馬由美、久川綾、荻森侚子、金丸日向子、嶋方淳子、浦和めぐみ、南場千絵子、鶴ひろみ、堀川亮、郷里大輔／演出：千葉繁

「子安、氷上のゲムドラナイト」好評放送中!!　日時：TBSラジオ(954kHz)毎週日曜日深夜25：00～25：30
パーソナリティー：子安武人、氷上恭子

SCITRON 1500 SERIES　CD 97.2.21 ON SALE　初回特典:スーパーピクチャーCD

STREET FIGHTER EX

ARIKA WEST　CD:PCCB-00241 ￥1,500(税込)

待ちに待った「STREET FIGHTER」シリーズの3Dポリゴン対戦格闘が遂に登場!!ゲームミュージック界の雄、細江慎治・佐宗綾子・相原隆行らによるゲームオリジナルサウンドを余すところなく収録。あの「宮村優子」を始め人気声優豪華キャストによるボイスコレクションも収録！

PONY CANYON　SCITRON INTERNET URL：http://www.scitron.co.jp/　お求めはお近くのレコード店で。

★=プレゼントのあるページを表してます
☆=賞品制度を導入している投稿ページを表してます

CONTENTS

NEO·GEO FREAK 3月号

表紙●NEO·GEO Collection　©SNK1997
表紙デザイン●山田幸廣(PRIMARY GRAPHICS)



KOFシリーズ徹底大研究

毎年大ヒットを続けているKOFシリーズ。現在３作出ているが、『KOF'97出場希望キャラクター読者投票』の発表も間近にせまり、今年も盛り上がること間違いなし！
そこで、今月の巻頭はKOFシリーズ徹底大研究と題して、このシリーズの魅力と人気の秘密にせまってみよう！

KOF'96

新キャラ続出でチーム数も9チームへ!!



新キャラ続出となった'96年。しかも、そのほとんどが女性。少女からお姉様まで幅広く取りそろえて、男性ファンにはウハウハな年となった。
しかし、女性キャラばかりではない。歴代SNKゲームのボスキャラ達もチームを組んで出場し、渋いオジ様パワーで女性ファンをも魅了した。

草薙　京、弱体化!? 原因は技大幅変更にあり!!

飛び道具OK、対空OKと万能キャラ、使いやすいキャラとして名高かった草薙　京の必殺技が大幅に変更され、使い込まなければ使いこなせないキャラへとなってしまった。つまり、キャラを強くしたければ、当然自分も強くならなければならないファン泣かせのキャラへと変貌したのだった。

ゴロゴロ転がれ緊急回避!!

避けがなくなり、緊急回避動作が新たなシステムとして加わった。この動作、キャラによっては変な格好で転がるためゴロゴロ転がるだけで相手の戦意を喪失…、なんてこともあったのでは!? 特にその効力を発揮していたのはルックスに似合わない回転を見せてくれた八神　庵だろう。

KOF'95

京のライバル八神　庵登場!!

なんといっても、'95で話題を呼んだのは八神　庵の登場である。主人公・草薙　京の宿命のライバルとして登場した彼。その魅力的なキャラクターは多くの女性ファンを獲得。本誌の人気投票でも一躍ベスト10常連キャラとなった。

チームエディットで好きなチーム作りが!!

自分で好きなキャラを選んで自分だけのオリジナルチームを作ることができるという〝チームエディットシステム〟が登場。
その組み合わせは2000パターン以上。

ボスキャラ使用で最強チーム結成!!



ボスキャラ（草薙柴舟、オメガルガール）が全ハード通じて使うことができる。ボスキャラだけあって、その性能はかなりなもの。よって、ゲーセンでこの２人をいれたチームを使っていると嫌われること請け合い。それだけ、強いという証拠なのだが…。

KOF'94

SNK歴代キャラ集結!! 夢の対決が今ここに!!

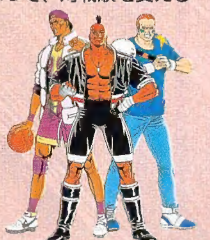
「餓狼伝説」「龍虎の拳」「サイコソルジャー」「怒」といったSNKを代表する歴代キャラクターが集結して格闘大会に挑むという、お祭り的な雰囲気が強い。特に「サイコソルジャー」「怒」といったアクションゲームのキャラが格ゲーにて復活ということで、古くからのSNKファンからも支持を得た。

新キャラ・草薙　京女性ファンを魅了!!

'94で初出場の草薙　京を見て、「この人、誰？」と思った人も多いだろう。
ストレートの黒髪にバンダナ、学ランといった外見と、19歳の高校生でしかも草薙流古武術の継承者というフツウじゃない設定が、女心をくすぐったのだろうか…。それとも単なるお約束（笑）？　とりあえず、キャラクターランキングでの『京様伝説』がその支持率の高さを証明しているといえよう。

チームバトルで対戦もアツくなる!!

３人＝１チームで闘う３対３のチームバトルシステムが、今大会で初めて採用された。
チームを組むことによって、対戦順を変えることによる多彩な戦略や、気絶した時の援護攻撃など、１対１では味わえない、色んなことが楽しめるようになった。１コインで３人使えてお得、という説も。



声優一覧

同じゲームでも、シリーズ3作目ともなればキャラクター達の命ともいうべき声を吹き込んでいる声優も、色々と変わってきている。というわけで、KOFの担当声優の一覧表をドドンと発表！ こうしてみると、途中で声が変わったキャラがけっこういたことが分かる。一人で何人もの声を当てている声優さんもいて、一番多い人で3人。といっても、一人で3人のキャラをこなしている人は結構多い。中でも、特筆すべきは一つの作品中で3人の声を担当しているモンスター前塚、弓雅枝の両名。前塚チーム対弓チームの対戦！ なんてのもできてしまうぞ。魅力的な声に耳を傾けてみるのも、ゲームの楽しみ方の一つだね。

声優一覧表

草薙 京	▼野中政宏（'94、'95、'96）
二階堂紅丸	▼モンスター前塚（'94、'95、'96）
大門五郎	▼臼井雅基（'94、'95、'96）
テリー・ボガード	▼橋本さとし（'94、'95、'96）
アンディ・ボガード	▼橋本潤（'94）、難波圭一（'95、'96）
ジョー・ヒガシ	▼生瀬勝久（'94）、檜山修之（'95、'96）
リョウ・サカザキ	▼臼井雅基（'94、'95、'96）
ロバート・ガルシア	▼稲毛一弘（'94、'95）、小市慢太郎（'96）
タクマ・サカザキ	▼津田英治（'94、'95）
キング	▼生駒治美（'94、'95、'96）
不知火 舞	▼曽木亜古弥（'94、'95、'96）
ユリ・サカザキ	▼ほりえかおり（'94、'95、'96）
キム・カッファン	▼橋本さとし（'94、'95、'96）
チャン・コーハン	▼島よしのり（'94、'95）、有田洋之（'96）
チョイ・ボンゲ	▼モンスター前塚（'94、'95、'96）
麻宮アテナ	▼福井玲子（'94）、長崎萠（'95）、さとう珠緒（'96）
椎拳崇	▼矢野栄路（'94、'95、'96）
鎮元斎	▼西村寿一（'94、'95、'96）
ハイデルン	▼新居利光（'94、'95）
ラルフ	▼モンスター前塚（'94、'95、'96）
クラーク	▼島よしのり（'94、'95、'96）
ブライアン・バトラー	▼矢野栄路（'94）
ヘビィ・D！	▼西村寿一（'94）
ラッキー・グローバー	▼稲毛一弘（'94）
ルガール・バーンシュタイン	▼新居利光（'94、'95）
八神 庵	▼安井邦彦（'95、'96）
ビリー・カーン	▼生瀬勝久（'95）
如月影二	▼津田英治（'95）
草薙柴舟	▼新居利光（'95）
マチュア	▼辻 裕子（'96）
バイス	▼弓 雅枝（'96）
レオナ	▼弓 雅枝（'96）
藤堂香澄	▼弓 雅枝（'96）
ギース・ハワード	▼コング桑田（'96）
ヴォルフガング・クラウザー	▼B.J.LOVE（'96）
Mr.BIG	▼なかまさる（'96）
神楽ちづる	▼斉藤亜紀子（'96）
ゲーニッツ	▼島よしのり（'96）

KOF中毒度チェック!!

本編にいく前にちょっとあなたがKOFにどのくらいハマっているか「KOF中毒度チェック」をしてみましょう。チェックの仕方はいたって簡単。右の項目の中で自分にあてはまるなと思うものを数えていって、その合計を下の診断結果で見てもらえばいいってワケ！ 簡単でしょ♡
そして、今回はオロチ八傑衆四天王の一人ゲーニッツさんに診断結果を見ていただきます。

- ●1日1回必ずKOFシリーズをプレイしないと眠れない。
- ●自分の使用キャラの全技名を正確にいうことができる。
- ●KOFのソフトを全部持っている。
- ●さらに、音楽CD&攻略ビデオまで持っている。
- ●シリーズのムックは何が出ているか、すべて知っている。
- ●何げに、キャラのグッズは可能な限り手に入れる。
- ●KOFの出場者名を、すべてフルネームでいえる。
- ●エンディングは全チーム分制覇した（エディットも）。
- ●対戦前のデモと勝ち台詞は、飛ばさず見る。
- ●次の出場チームを想定しては、ほくそ笑んでしまう。
- ●そば屋の「～庵」という看板を、つい「いおり」と読んでしまう。
- ●毎年、夏が1番楽しみだ。
- ●自分の使用キャラの台詞が全部いえる。
- ●しかも、その台詞を日常で使ってしまう。
- ●使用キャラのプロフィールは、ばっちり憶えている。
- ●今までで1番多くプレイしたゲームは、KOFだ。
- ●他のシリーズのキャラでも「これ、KOFに出ないかなあ」とつい考えてしまう。
- ●つい「古事記」を読んでしまった。
- ●KOFのことを語らせたら、3日3晩しゃべっていられる。
- ●月を見るたび、KOFを思い出す。
- ●他のゲームをしていても、ついABC同時押しでパワーを溜めたくなる。
- ●オープニングデモに出てくるキャラの順番を、すべていえる。
- ●好きが高じて、KOFキャラのコスプレをしてしまった（しようとしたことがある）。
- ●「こんなゲームを作ってくれて、SNKさんありがとう」と思ったことがある。
- ●ロケテストをしていると聞いて、遠出をしたことがある。
- ●愛読書はもちろんネオジオフリークだ。
- ●SKビルをSNKビルだと思ったことがある。
- ●KOFのために、ネオジオを買ってしまった。
- ●KOFをプレイしていて、夜が明けたことがある。
- ●キャラの担当声優をすべていえる（カンニングは×！）。
- ●部屋にKOFのポスターを飾っている。
- ●ゲーセンにいくと、1番にKOFの台に座る。
- ●KOFに関するものを見ると、何となく落ち着く。



KOF中毒度チェック診断結果

0 中毒度0％
いやはやひとつもあてはまる項目がないとは…。貴方は本当にNF読者なんでしょうか？ 悔い改めなさい。

1～5 中毒度25％
この程度とは…。私を失望させないで下さいね。

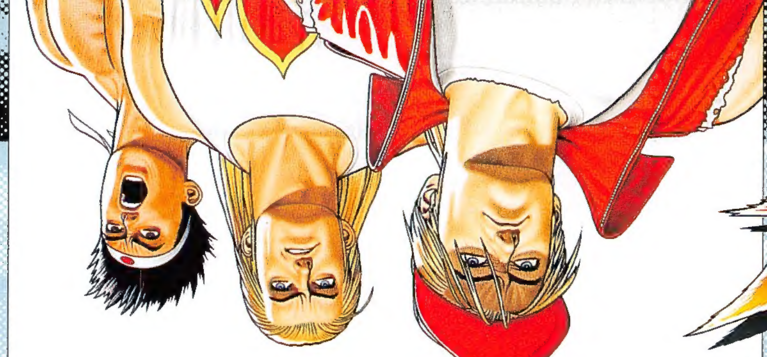
6～14 中毒度50％
まだまだですね。この程度ではKOFファンを名乗ることはできませんよ。

15～24 中毒度75％
この程度のはまり具合では、まだまだぬるいですね。

25～31 中毒度90％
フッ…。貴方はなかなかお分かりのようですね。しかし、ここまできていないながら実に惜しいですね。

32 中毒度100％
フッフッフ…。貴方はもうKOFなしには生きていけないでしょうね。神のご加護があらんことを…。

THE KING OF FIGHTERS '94®





SNK／196メガ
カセット版：1994年10月1日発売　29,800円
CD版：1994年11月2日発売　7,800円

ストーリー

西暦1994年。世界中の格闘家達に、またもや「キング・オブ・ファイターズ」の招待状が届いた。
しかし、差出人は不明。主催者はギースでもクラウザーでもないはずだ。それでは一体誰が…。
疑惑と期待の中、格闘界歴戦のスーパースター達が、新たな対戦方式のもと強力なチームを結成しはじめた。歴史に残る豪華な顔触れがどんな対戦を見せてくれるのか。
人々のボルテージはすでに最高潮に達している中、大会はついに開始の時を向かえようとしている。
4戦目を勝ち抜いたところで、画面上に映る不気味な男の姿。グラスを傾け不適な笑いを浮べつつ、勝ち上がってきたチームを品定めしているかの言葉を放つ。
大会終了後、優勝者のもとに、大会主催者の秘書だと名乗る者が現れる。案内されるままにつれてこられた部屋には、今回のKOFの主催者であるルガール・バーンシュタインがいた。そしておもむろに今から自分と闘い、負けたらルガールの趣味である格闘家の銅像コレクションに加われというのだ。
苦戦の末、ルガールを倒すが、敗北を喫したルガールは自ら空母の自爆スイッチに手をかける。が、ぎりぎりのところで脱出に成功した優勝者達は、それぞれの生活へと帰っていくのだった。



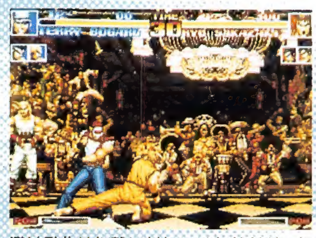
京（主人公チーム）の場合、ルガール戦前のデモで柴舟が出てくるのだ



まだういういしさの残る京サマ

システム

3対3のチームバトルや、SNK人気格闘ゲームのキャラたちが一同に会した画期的作品。この〝'94〟が、シリーズ第一弾。
システム面で新しい試みがなされているのがKOFの特徴。スルーアタック（いわゆる避け攻撃）や超必殺技などの既存システムに加え、餓狼キャラが「しゃがみ前進」をできたり、龍虎キャラは超必殺技だった技を通常の必殺技として使えたりと、登場タイトルによる特性が加えられている。
KOFオリジナルのシステムも斬新なものが多い。打撃や飛び道具に対しては完全無敵だが、投げには弱い『攻撃避け』、チームワークを強調した『援護攻撃』などは、形を変えながらも以後のシリーズにも受け継がれている。
また、画面下部にあるパワーゲージをためることで、攻撃力の上昇、超必殺技の使用などの特典がある。これらのシステムを駆使した戦略を立てることがKOFの醍醐味の一つといえるだろう。
キャラ人気だけではなく、新システムに頼るでもなく、このあと、KOFは独自の路線をあゆんでいくことになる。



避け動作は打撃に対しては無敵だが、投げには弱いという特徴がある



『餓狼』からは「避け攻撃」が、スルーアタックとして登場した



新旧SNKキャラがズラリ並んだ、豪華なセレクト画面



3対3というシステムならではの、援護攻撃システム

はみだしKOF 背景には、まだまだ隠された秘密があった。龍虎ステージのチョイの隣に道で闘う人々のRさんの姿が!! そしてルガールの美術館にはGさん、Fさん、Zさん、Bさんらしき人の銅像があるのだ。いやはやルガールの強さにはまったくもって完敗です。

キャラクター

格ゲー史上最大の人数で幕開けされた、KOF'94。初出場の草薙　京率いる日本チーム、各種スポーツの名手がそろったアメリカンスポーツチームなど、多彩な顔ぶれが集まった。

ここでは、その出場キャラを得意戦法で分けてみたらどうなるか？　というのをやってみた。攻略に役立ててみてね！

やっぱり"跳ば落と"！

基本的な戦法といえる「跳ばせて落とす」略して「跳ば落と」。'94での跳ば落とキャラの紹介～！

●ケンスウ（超球弾→龍顎砕）
●リョウ（虎煌拳→虎砲）
●キング（ベノムストライク→しゃがみ強パンチ）
●ロバート（龍撃拳→龍牙）

キングとケンスウは飛び道具のスキがかなり小さく、キャンセル飛び道具を中心に、相手を固めていく戦法が超強力。主人公の草薙　京は、闇払いの性能が悪く（キャンセルで出しても跳び込まれて反撃される）、「跳ば落と」はちょっとムリ。悲しい…。



タイミングよく連打すれば、鬼のように入り続けるのだ

投げならまかせろ！

とにかく投げて投げまくる、いわゆる「投げキャラ」の紹介。投げ好きの人にはおすすめだ！

●大門

他にもコマンド投げを持つキャラはいるが、大門のみ投げ間合いが吸い込んでいるように見えるほど広い。が、打撃技も強めなので、完全な投げキャラとはいえないかも。どっちかっていうと、パワーキャラっていう感じです。

強力な連続技でKO！

相手の体力をかな～り減らせる強力な連続技を持つキャラを、まとめて紹介！

…といいつつ、'94ではほとんどのキャラ（チャン、アテナ以外）が跳び込みから気絶に持っていける連続技があるので、みんながあてはまってしまうのだ。また、連打すると鬼のように弱攻撃が入るのも、'94の特徴といえる。

代表的な強力連続技を、例に挙げてみよう。

●テリー（近距離強パンチ2段目→キャンセル弱バーンナックル）
●リョウ、ロバート（しゃがみ強パンチ→キャンセル強飛燕疾風脚）
●タクマ（しゃがみ強パンチ→キャンセル強飛燕疾風脚→追い討ち）

以上の4人の連続技は、地上から気絶させることができる。

●チン、ジョー

この2人は、立ち弱パンチ連打で気絶→気絶になることもあるのだ。

●キング（跳び込み強キック→近距離強キック1段目→キャンセルベノムストライク→強トルネードキック）

「跳ば落と」でも強いキングだが、連続技でもかな～り強い。この他、画面端限定の連続技も強力！

●アンディ（画面端でしゃがみ弱パンチ→弱斬影拳→しゃがみ弱パンチ…）
●京（ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル強朧車）

アンディのはお約束（？）のアレ。京は跳び込み一発キャラだった。この連続技で気絶させることができ、もう1回決めればほとんど勝ち。

投げキャラは、キャンセル投げからダウンしているところをまた投げるという荒技もあった。恐ろしい…。



画面端限定。連続技で気絶させたらすかさず持っていこう



飛び道具はあひーだけど、跳び込みからの気絶連続技は強し！

BOSS

'94のラスボスといえばこの人、ルガール・バーンシュタイン。黒豹を飼っていて、趣味は倒した格闘家の銅像コレクション。

上着を脱ぐ前はさほど強くはないけれど、脱いだあとのルガールは、まさに最強の2文字がふさわしい。この時点では、まだ謎の多いミステリアスなキャラだったが…。

それにしても、ジェノサイドカッターは鬼だった。





卑怯ともいえるジェノサイドカッター。強すぎっス

隠れキャラを捜せ!! その1

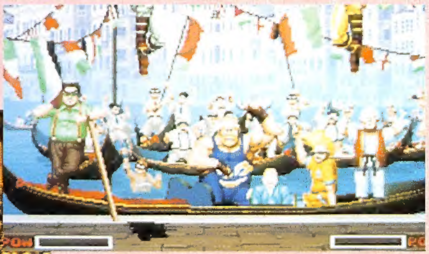
ステージの背景。それはゲームを引き立てるうえで、かなり重要なポイントを持っているように思われる。そして、そこには無数の隠れキャラが存在しているのだ。

そこで、ここでは年代ごとにその隠れキャラを紹介していこうと思う。まずは'94だ。

餓狼ステージ。山田十平衛、ダック・キング、タン・フー・ルー、ビック・ベア、チン・シンザンなどの餓狼伝説シリーズに出場しているキャラたちが舟の上にいるのが分かる。これは隠れというよりばっちり後ろにいて応援している感じだ。

そして、龍虎ステージ。右側の群衆の中になんとギース・ハワード、そしてその後ろに棒を持ち立っているビリー・カーン。チョイ・ボンゲはチャン・コーハンに抱えられているし、藤堂竜白もいる。そして左側の群衆にはリー・パイロンとおぼしき人物が紛れている。いずれも、龍虎シリーズに関係しているキャラ達ばかりだ。

そしてボス戦にいく直前のデモで、優勝者をルガールの空母に向かえにくる秘書が登場する。今になってよく見てみるとこの秘書はマチュアではないだろうか。



『餓狼チームを応援しようツアー』ご一行様はこちらで～す



ごちゃごちゃしてるけど、ずいぶんいっぱい隠れてます！



秘書とは世を忍ぶ仮の姿。してその実態はオロチの戦士…

はみだしKOF '94で草薙　京に無敵技が存在する。しゃがみ強パンチを当てたあとレバーをずっと右斜め前にいれるだけ。すると相手の攻撃が全然はいらなくなるのだ。ただし、投げだけは有効なのだ。また、跳び越されると効力を失うので注意。



THE KING OF Fighters'95 ®

SNK/250メガ
カセット版:1995年9月1日発売　29,800円
CD版:1995年9月29日発売　8,800円

ストーリー

西暦1995年。またも世界中の強豪達の元に「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状が届いた。
差出人は「R」!! 果たして「R」とは空母と共に自爆したはずのルガールなのだろうか?
今回の大会参加者の中には、前回のアメリカンスポーツチームを敗って「ビリー・八神・如月」チームが新たに出場を決定している。果たしてビリーの陰謀とは、如月の野望とは、そして、草薙　京の宿敵である八神　庵の目的は!?
新たな挑戦者を加え、スポーツチームを除いた前大会の参加者を巻き込み、巨大な陰謀は「キング・オブ・ファイターズ'95」を中心に渦巻きはじめていた。
3回戦を勝ち抜いたところで'94で空母と共に死んだはずのルガールが登場。しかも傍らに控える不気味な男…。
その正体はすべてのチームを勝ち抜いたあとに明らかになった。草薙柴舟…、いわずと知れた草薙　京の父親である。彼もルガール同様、死んだと思われていたが、実はルガールによって助けられ、洗脳を施されていたのだった。
柴舟を倒し、つぎには控えていたルガールをも倒す。
すると突然ルガールの身体に異変が起きた。パワーアップするためにオロチ一族の暗黒パワーを手にいれていたルガールだったが、その強大な力を押さえることができずその力に飲み込まれ消滅してしまうのだった。



死んだはずの彼がなぜ!? しっかりOPにも登場



血の宿命…。いつまでこの2人を縛り続けるのだろうか

システム

'94から1年、KOFがよりパワーアップして登場。
ゲームシステムは基本的に前作を継承しつつ、よりシェイプされたものになった。
パワーゲージMAX時にガードキャンセル必殺技が使えるようになって('94では、連続ガードの5回目以降のみできた)、パワーゲージの重要性が増した他、攻撃避け中にカウンター攻撃が出せるようになったことで攻守に渡って戦略の幅が広がった。
'94でも存在していた、必殺技の弱強すり替えがクローズアップしたのも、この作品から。これにより超強力な連続技が発見されたり、空中で超必殺技が出せたりと、ゲームそのもの以外の細かな部分での「探す楽しみ」が増した。
強力なボスキャラ2人(オメガルガール、草薙柴舟)を全ハードで使えることも大きな話題となった。
また、前作では隠し要素的存在だった大ジャンプが基本システムとして採用されているぞ。
1作目にして不動の地位を確立したKOFは、'95でさらに支持層とプレイヤー層を広げていくことになった。



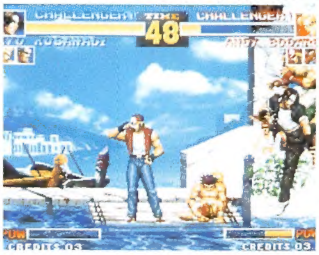
ガードキャンセルが使いやすくなり、戦略性がアップした



まさに夢のシステム『チームエディット』! 自由度が高いゾ



全ハードで使用可の『オメガルガール』『柴舟』も話題を呼んだ



有名な七拾五式・改のすり替え。実は前作にもあったけどね…

はみだしKOF
'95の餓狼ステージは、足元が水の中になっているので、ジャンプしてその中に入る所から試合がはじまる。よってジャンプの滞空時間によって着地時間が違ってくる。つまりこの時間差で先制攻撃をかけることも可能というわけだ。庵VSチンなんかがいい例。

キャラクター

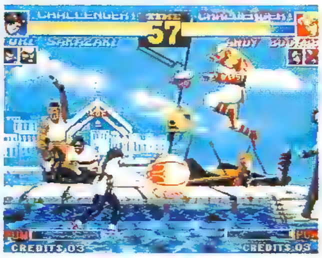
'94で一世風靡した草薙　京のライバル、八神　庵が初お目見え！　出てくるなり多くの女性ファンをゲットした彼は、さらに京に匹敵する強さまで持っていた。

ライバルチームの登場で、にわかに盛り上がるＫＯＦ。多くのキャラが新必殺技を会得して、闘い方も多彩になったぞ！

やっぱり"跳ば落と"！

●京（闇払い→鬼焼き）
●リョウ（虎煌拳→虎砲）
●テリー（パワーウェイブ→パワーダンク）
●庵（闇払い→鬼焼き）
●舞（花蝶扇→飛翔龍炎陣）
●ユリ（虎煌拳→弱ユリちょうアッパー）
●ケンスウ（超球弾→龍顎砕）
●柴舟（闇払い→鬼焼き）
●ルガール（烈風拳→ジェノサイドカッター）

京（闇払い）、ユリ（虎煌拳）、舞（花蝶扇）といった使いにくかった飛び道具のスキが大幅に小さくなり、しかもユリはユリちょうアッパー、



'94から一番成長したユリ。かな～りスキが小さくなった

舞は飛翔龍炎陣という対空必殺技を習得。跳ば落とが可能になった（もちろん京も）。

テリーもコマンド式対空のパワーダンクを覚えたので、前作よりやりやすくなった。キングはベノムストライクのスキが大きくなった他、全体的に弱体化。'94が強すぎたからね…。

投げならまかせろ！



'94ではあまり変わらなかったけど、だいぶ差がついた

●大門、クラーク

大門は打撃判定の投げ技が2つ加わり、より投げキャラっぽくなった。

クラークは、ラルフとの差別化をはかるため、必殺投げ（スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー）が追加され、ラルフは打撃中心、クラークは投げ中心という感じになった（あくまでも中心だけど）。

強力な連続技でKO！

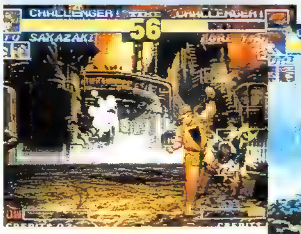
●京、庵、リョウ、ロバート、タクマ、柴舟、ルガール　他多数

京は新必殺技の七拾五式改で、超強力な連続技が可能に。全体的に見ると、確実に気絶する連続技が少なくなった。

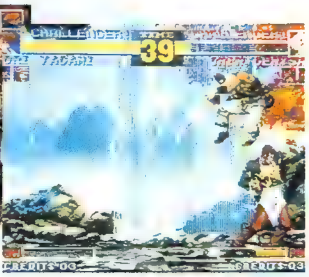
ライバルの庵も、連続技が強力。しゃがみ弱キック連発→葵花×2→鬼焼きで半分以上減らせるし、状況によっては死ぬまで入る連続技も…。

'95からボスキャラが使えるようになったが、2人とも強力なキャラで、跳ば落と、連続技ともに可能かつ強力だ。特にルガールの方は強すぎ…。

ちなみに'95まではパワーMAX時は攻撃力が1.5倍になり、その時に連続技でも食らおうものならかなり死ねます（死なないけど）。一応、MAX時は技を当てた時の反動が大きく、連続技が入りにくくなってはいたけどね。



連舞拳がらみの連続技で、ゲージの3/4以上減らせるぞ



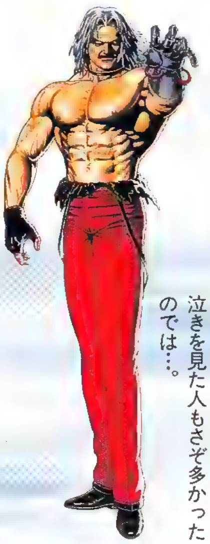
元祖（？）運び屋。状況限定だけど

BOSS



ご存知京の父親、草薙柴舟と、パワーアップして帰ってきたオメガルガール。コマンドさえ入力すればＭＶＳでも使えたので、チームメンバーに加えていた人も多かった。

柴舟はほとんどの必殺技が京や庵と同じなのに、ＣＰＵが使うと鬼のように強かった。ルガールも相変わらず強くて、泣きを見た人もさぞ多かったのでは…。





かな～り頼りになるメンバー。でも対戦では嫌われるよぉ～！

隠れキャラを捜せ!! その2

お次は'95。まずは主人公ステージ。大阪の江坂にあるネオジオランド前。試合を見ようと集まったギャラリーの中にブルー・マリーと山崎竜二の姿を発見！　彼らはわざわざこれを見に日本までやってきたのだろうか？

女性格闘家チームのステージである、キングのバーには藤堂竜白、ダック・キング、ヘビィ・D！の3人の姿が…。そしてこの年からキングのバーにはウェイトレスが登場。

そして、中間デモにはグラスを片手に不気味な笑みを浮かべているルガールに報告する秘書が一人。よくよく見てみると髪形といい、顔つきといいどう見てもバイスである。

それから、エンディングにはちゃっかり登場してるキャラクターがいる。'94に引き続きギース・ハワードである。'96に出場する伏線だったのか？



秘書を装いつつ実は監視していたとは…。女って怖いねぇ～



さすが闇の帝王ー　こんなところにもさりげなく出演ー



マリーと山崎…。彼らもKOFに出たいのかな？



コスチュームの上にジャケット着用。おかげでちょっと分かりにくい竜白

はみだしKOF
'94と'95は必殺技でフィニッシュするとユリとキングの衣服がやぶれ、男にとっちゃなんともいえないおまけだったわけだ。でも'96ではなくなってしまうなんて…。けっこうがっかりしている人もいるハズ。



THE KING OF FIGHTERS '96

SNK／362メガ
カセット版：1996年９月27日発売　32,000円
CD版：1996年10月25日発売　8,800円

ストーリー

西暦1996年。今年も「キング・オブ・ファイターズ」が開催されようとしていた。ただし、今大会は以前のような謎めいた大会ではなく、巨大企業数社のスポンサーによる、全世界的スケールのメジャー大会となっていた。

世界各地で予選大会が開催され、強豪を制した９チームの中には当然のように、かつてのキング・オブ・ファイターズの常連が顔を並べ、公式試合による実力試しを楽しみにしていた。

しかしながら、その中には驚きを隠せないメンバーによるチームも存在した。「ギース・ハワード」「ヴォルフガング・クラウザー」「Mr.ビッグ」。かつては世界の覇権を握ろうとした３人がエントリーしていたのだった。

やはり彼らの目的は、ボガード兄弟と極限流の空手伝承者の抹殺なのか？

そして…。謎の女達とチームを組み、再び出場する「八神庵」。古代よりの因縁渦巻く「草薙京」と彼との勝負の行方は⁉

公式大会として開催されるこの「キング・オブ・ファイターズ」であったが、既にその頭上には暗雲が立ち込めていた…。

すべてのチームを倒すと今大会の主催者・神楽ちづるが現れる。そして解放されたオロチ一族の力を封じるのに協力して欲しいと頼まれ、オロチ一族の一人であるゲーニッツと闘うこととなる。

闘いに敗れたゲーニッツは自らその命を絶った。

しかし、オロチとの闘いはこれで終わりではない。むしろその序章が終わったにすぎないのだった。





つかまえてごらん！　スカッて和かな場面じゃないよな…

オロチ～な人々が増えて、オロチ色が濃い'96

システム

今なお大人気稼働中のKOF最新作、シリーズ通算３作目が、この'96だ。

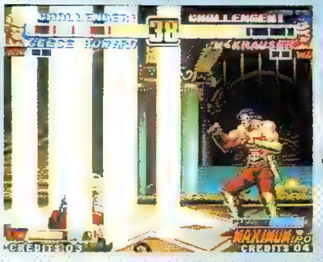
システム面では、今までの攻撃避け（およびカウンター攻撃）が、新しく『緊急回避動作』に変更され、ゲーム中の全体的なテンポが上がった。

パワーゲージMAX時も、ガードキャンセル時におこなえるのが緊急回避動作に変わり、体力ゲージ赤＋ゲージMAXで、超必殺技がパワーアップするようになった。

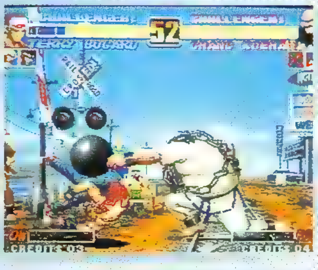
また、全般的な変更点として、飛び道具や無敵必殺技の性質に変更がくわえられた。打撃防御技という新システムも、それらに少なからず関係しているといえる。空中ガードの登場やジャンプの多様化も、KOFの進化に一役買っている。

その他にも、援護攻撃時のキャラごとの相性が存在するようになったことも特徴的な部分だ。ゲーム中にキャラの相性（や性格）が表に出るというのも、他ではお目にかかれないポイントだ。

従来のシステムを大幅に変更、バージョンアップしながらも、簡単で奥の深いゲーム性は現在でも高い人気を誇る。



パワーゲージの重要性が高まり、一層の奥深い闘いが可能に!!



『緊急回避動作』の登場によりスピード感が増した'96



条件つきで「空中ガード」が使えるようにもなった。時代か？

『打撃防御攻撃』も、攻防のバリエーションに厚みを持たせている



はみだしKOF…
'96で[illegible]が[illegible]、画面[illegible]って待機している大門五郎のゲタの鼻緒が切れる。どうやら、あまり丈夫じゃないらしい。前作までにくらべて大門の歩く速度が遅いのは、[illegible]
はウソです。

キャラクター

9チーム29人と、大人数になったKOF。ギャルが増え、さらにボスチームの登場と、まさに豪華絢爛な顔ぶれがそろった。さすがは夢の大会！

ちづるやゲーニッツの登場により、京と庵の関係が少しずつ見えてきた。'97ではどうなるのか…乞う、ご期待!!

やっぱり"跳ば落と"！

●庵（闇払い→鬼焼き）

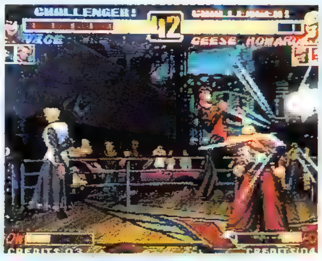
全体的に無敵対空技の無敵時間が短くなり、絶対的な強さを持つ対空技が少なくなった。

素早い小、中ジャンプが追加されたせいで、対空技で落とすのはそう簡単ではなくなった。さらに、ほとんどの飛び道具が飛ばなくなったので、跳ば落とができるのは庵くらいになってしまった。それも'94、'95に比べると、全然弱い戦法といえる。



落とがあっても跳ばがなく、跳ばはあるのに落とがナシ…

投げならまかせろ！



赤くなったら「痛いよぉ〜」。1回つかまったら脱出は困難

●大門、クラーク、バイス、ゲーニッツ

ゲームシステム上コマンド投げが使いやすく、全体的に投げ間合いも広めになっている。コマンド投げを持っているキャラのほとんどが投げキャラといってもいいほど（ユリはダメ）。その中でも、超必殺技が投げ技のこの4人は依存度が高い。バイスなどは普通は弱めなのに、体力が赤くなるととたんに強くなるのだ。超必殺技を使った投げ技はすごく強いからね。

強力な連続技でKO！

●京、庵、マチュア、レオナ、アンディ、リョウ、チョイ、ギース

連続技は、'94や'95のように1回で気絶するものがほとんどなくなった。しかし、チョイ（昇り強パンチ→キャンセル強飛翔脚）や庵（近距離強パンチ→屑風→ダッシュ近距離強パンチ…）など、お約束ともいえるアレが健在。

'96での新システム、超必殺技を出せない状態でキャンセル超必殺技を入力すると、一部の通常技が多段HITするようになる、ということを利用した連続技がアツかった。レオナ、リョウはこれを使えば、気絶させる連続技が可能に。



投げが入ればもう終わり。あとはお好きなように

立ち強パンチ→キャンセル翔吼拳で3HITに

レオナの場合は、前ジャンプ強キック（キャンセル超必で2HIT）→しゃがみ強パンチ→キャンセル弱グランドセイバー→遠距離立ち強パンチで気絶させられ、リョウだと前ジャンプ強キック→近距離強パンチ（キャンセル超必で3HIT）→キャンセル強猛虎雷神剛→虎砲で気絶させられる連続技になる。

また、パワーMAX時の攻撃力のアップ率が減った。そして、MAX時はジャンプ攻撃ののけ反り時間が長くなるようになり、これと小、中ジャンプを利用した連続技が、ギースとマチュアにあった。

BOSS





草薙、八神とともに3種の神器を守護する八咫一族の神楽ちづると、オロチ一族の八傑集、四天王の1人ゲーニッツ。ちづるの無敵対空技「天神の理」とゲーニッツの超必投げ（いつでも出せるが）の「やみどうこく」が強く、てこずった人も多いだろう。

'96では、ボスキャラはCD版でしか使えなくなってしまった。'97ではどうなるんだろう!?



ちづるVSゲーニッツ。自分で使うとかなり頼れるんだけど

隠れキャラを捜せ!! その3



タン先生！ そんな所にいらっしゃたんですか!?



やはり娘、息子のことが心配なのか!? しかしなぜ影二が…



ギース様、我々は片時もお側を離れません！

最後を飾るのは'96。餓狼ステージ。せんべいを食いつつくつろぐ山田十平衛。声援を送るブルー・マリー。そして、よ〜く見ていないと分からない屋根の上にいるタン・フー・ルーと双角。

新・女性格闘家チームのステージである、バー〝イリュージョン〟には、香澄が闘う時のみ藤堂竜白の姿が!! 娘のことを応援しようというこの親心。泣けますな。しかも竜白はこれで3年連続の背景出場。まさにキングオブ背景キャラ！ しかし、香澄は確か竜白を捜していたような…。

去年もいたウェイトレス・サリー&エリザベスは今年も健在。しかもCD版のロード画面に登場したり、衣装も変化している。サリーはキングと同じ服装、エリザベスは庵に似た服装となった。もしやエリザベスは庵ファンなのでは？ という疑問も浮上中。

ボスチームステージには、ギースの試合を見守る、ビリー・カーン、ホッパー、リッパーの姿を確認。

ちづるのステージには、ステージ左側で草薙柴舟、如月影二、タクマ・サカザキ、ハイデルンが試合を見守っている。4人とも'95には出場しながら'96には出場できなかったキャラばかり。'97での復活はあるんでしょうかねぇ。

他にもコスプレイヤーとかハリボテ人形など、'96は背景に人がいっぱいいた年でした。さすがは公式大会といったところなんでしょうか。

THE KING OF Fighters '96 NEOGEO Collection

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ネオジオ コレクション

SNK ＞ バラエティ ＞ 容量不明

MVS — | カセット — | CD 2月14日発売 3,800円



ついに発売間近！今月は気になる内容をみ～んなまとめて紹介だ!!

待ちに待った発売日まで、あと数日！内容が気になってしかたない！という人のために、スペシャルな企画満載のこのソフトのアレコレを、NF読者だけにこっそり教えちゃうゾ！気合い入れて読むべし!!

隠しストーリーを発見!!

先月号で紹介して、気になっている人も多いんじゃないかな？これは裏技でも何でもなくて、ちょっとした操作で簡単に見ることができるのだ。ややこしいコマンド入力はないから、何度やってもダメ！ってことはないよ。

内容はここでは語れないけれど、ファンならば知りたかったストーリーであることは間違いナシ！これはもう、絶対に手に入れるしか！



ロード画面の1枚。コロコロしてて可愛い!?

このキャラのここに注目!!

「キャラクタープロフィール」で全29キャラのプロフィールが楽しめるのは、みんなもう分かってるよね。ここでは、その中でも「これは絶対に見て＆聴いてくれ！」というおもしろいものや、一風変わったものを紹介していくよ。充分に予習してから、全キャラ攻略に挑んでネ♡

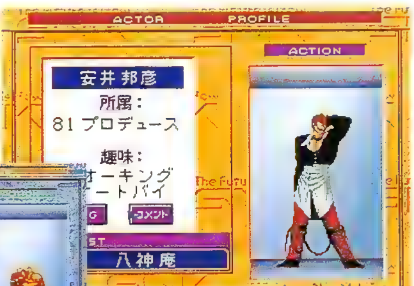
アクションもチェック!!

登場時のアクションあり、挑発あり。もちろん勝利ポーズもバッチリだ！プロフィールを話している間は、ニュートラルポーズ。アンディやレオナのような途中でポーズが変わるキャラもちゃんと変化するので、ゲーム中でなかなか見れなかった人は注目してみよう！

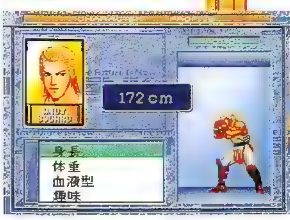
ジョー不在の原因は!?

キャラクタープロフィールで、ジョーだけ舞が代わりに答えるのは先月号で紹介したとおり。その理由はなんと、ジョーが近々開かれるタイトルマッチ防衛戦のため、ムエタイの本場タイに帰っているからなのだ。

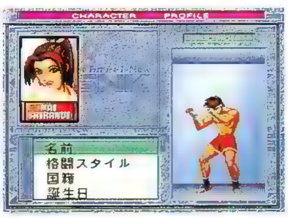
「それでなんで舞ちゃん!?」って思うだろうけど、実は舞はジョーに「一度手合わせしろ」といわれてきたらしい。この辺りは声優プロフィールの「NG」で舞が話してくれるぞ。「コメント」では、アンディがジョーを誘いにくる。ジョーも頑張ってるんだなあということで、ファンの人もどうか大目に見て下さい！



コメントの間、ずっと笑い続ける庵…けっこう怖いかも!?



例の三角の構え。ちなみに「骨法の強さに身長の優劣は関係ない!」といってます



ジョーにすっぽかされたのに、色々教えてくれる舞…優しいねえ

コマンドリスト攻略法

「コマンドリストモード」でできる「トレーニングモード」でのでき次第で出る、各キャラクターからの4段階のコメント。今月は、その中でもおほめの言葉をもらうための簡単な攻略法を紹介しよう。

コマンドリスト、というからには全部の技を使えばいいのでは、という気もするけれど、そんな必要はまったくない。ただひたすら、相手の体力を減らしまくればOKなのだ（見た目のゲージは減らないけどね）。大体、3～4人倒したくらいのつもりだと、「おほめ」確実だよ。

具体的には、気絶値の高い通常技（強パンチなど）をバシバシ当てて相手を気絶させて、威力の高い連続技を叩きこんでいけばいい。とにかくガンガン攻めまくろう。時間は60秒しかないから、怯んでいるヒマはないゾ。CPUはかなり弱めなので、結構楽に食らってくれるよ。

これならば、初心者でもかなりいいトコまでいくのだ。あとは根性あるのみ!!



京サマのおほめだ！ 自分の強さが分かると嬉しいね



こうなってしまえばこっちのもの！ 連続技を入れて…

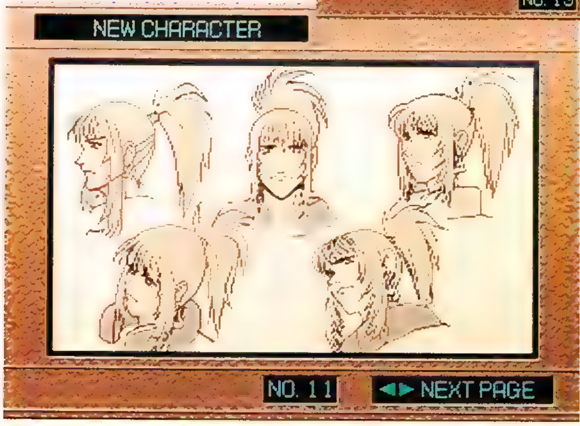
色んなイラストが楽しめる！

「サウンドプレイモード」で見られるデモ画面＆開発ラフスケッチの他、ロード画面などにも楽しいお遊びがいっぱい！

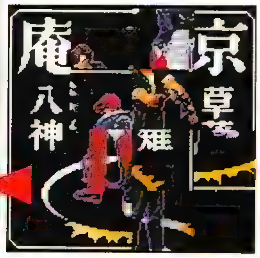
ここで紹介するものの他にもまだ色々あるので、自分で確かめてみよう!!



ちづるの初期設定かな？ サムスピにいそうな感じ…



開発スケッチの他、新キャラの設定原画もバッチリだ！



ロード画面のお遊び。これが入れ替わって…



こうなるのだ！ 他にも違うロード画面があるよ

やっぱり外国人!!

クラウザーの声優は外国人。というわけで、もちろんプロフィールも全部英語！ クラウザーはドイツ人なんだけど…と、細かいことはいいっこなし。とにかく聴くしか！ 英語の勉強にもなるよん♡



コメントも英語なので、当然字幕つき。勉強に役立ててみる？

女の子が可愛いゾ!!

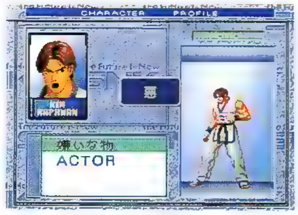
やっぱり女の子、ちょっと答えにくい質問もあるみたい（平気な人もいるけど…自信あるんだろうね）。赤くなったり怒ったり、色んな反応をしてくれるうえ、2回以上聞くと違う答えになるキャラもいる。何度も聞くしか！



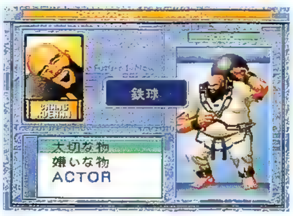
「そんなこと聞いて、どうするんですかぁ？」

キムチームは要チェック!?

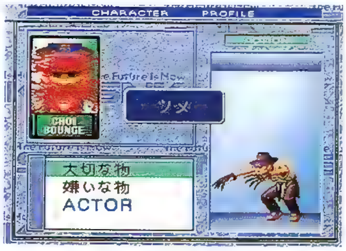
終始さわやかな笑顔で答えてくれるキム…と思いきや、こんな顔も見せる。チャンとチョイも、それぞれに面白い答えをくれるぞ。とくにチャンの「嫌いな物」は…。とにかく見るべし！



他はとってもさわやかなのに…よっぽど嫌いなのね



とっても幸せそうにすりすり。どうしても手放せないらしいっス



このあと元に戻る。でも怖いよぉ～！



Real Bout SPECIAL®
リアルバウト餓狼伝説スペシャル

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

SNK	格闘アクション	394M
MVS	発売中	118,000円
カセット	2月28日発売予定	32,000円
CD	3月28日発売予定	6,800円

みんなもうプレイしたかな？
今回は無敵判定なども含めた必殺技とシステムの解説をするぞ。コンビネーションアタックについても軽く触れているので、心して読め！

お待たせ！ やっと必殺技の解析終了だ！ 必殺技の使いどころや連係をくまなく紹介するぞ！

コンビネーションアタックの傾向

今回のコンビネーションアタック（以下、Cアタック）は、前作よりも種類が減り、大きく分けると3種類のみ。それらについて解説しよう。

まず、基本ともいえるA、B、C（B、B、C）。今回は、2発目のBをしゃがみで出すと、次のCはレバー↙、↓、↘のいずれかでしか出せなくなった。また、全体的にCの種類が少なくなり、ラインずらしや浮かせ技を持っていないキャラも結構いる。ちなみに相手を浮かせるのは、↘+Cになったので注意（前作は↙+C）。

ラインずらし攻撃は前作同様→+Cなのだが、今回は、続けて←+Cと入力すると対ライン攻撃に連続でつながるようになった。A、B、→+C、←+Cという4段のCアタックとなるわけだ。最後の←+Cにはキャンセルがかかるので、必殺技につなげば大ダメージを期待できるぞ。

次はA、C。キャンセルで必殺技につなぐためのCアタックで、2発目が強攻撃を当てた時ののけ反りになっている。前述の4段を持っていないキャラはお世話になることだろう。

前述の2種類は、始動のA（B）が連打の効くものなら、何発か入れてからCアタックにつなぐことも可能だ。

最後に、各キャラオリジナルのCアタック。レバー入力が必要なものが多く、必殺技っぽいものでしめるカッコイイものばかり。一例を挙げると、ダックは↓C、↓C、↓C、↓↘→↗Bで餓狼SPのブレイクストームっぽい技につなぐことができるのだ。



A（B）、B、→+Cで、反対側のラインに飛ばして…



続けて←+Cと入力すると、元のラインに引きもどせる



キャンセルして必殺技だ。半分以上のキャラが使えるぞ



しゃがみCの1段目から始動。回転しながら攻撃して…



がろスペのBストーム似の技でしめ。コマンドも同じ



クラウザーのはこんな感じ。始動は近距離立ちCっす

※コマンドはマイキャラが右向きの時のものです。
※コンビネーションアタックについては編集部調べです。

ライン移動活用法

まずはライン移動関係の性質から。自分がライン間を移動中及び、移動しきった時は、相手が自分が元いたラインに対して放った攻撃には当たらない。手前と奥のラインは基本的に同じもので、対ライン攻撃などは両者とも出すことができる。

対ライン攻撃やライン移動攻撃は無敵時間がないので、基本的に先に出した方が勝つ（出の早さや攻撃姿勢にもよるが）。ライン移動攻撃はスキの大きいものが多いので、基本的に対ライン攻撃を使っていった方がいい。

肝心の使い方を紹介しよう。

まず考えられるのが、必殺技などを先読みしてライン移動で回避したあと、そのスキに対ライン攻撃→キャンセル必殺技を決める、といったもの。

スキに間に合わなくても、先に対ライン攻撃を出せれば、少なくともガードはさせることができ、キャンセルで必殺技を出せばペースをつかめるぞ。読みが外れても、とりあえずガードしたりバックステップするなどしてフォローは可能。

しかし、ライン移動中＆移動直後は無防備なので、相手が素早く反応して対ライン攻撃を出すと一方的に食らってしまう。また、相手が出そうとした通常技が勝手に対ライン攻撃（ライン移動攻撃）に化けることもある。考えなしにライン移動するのは危険だ。

もう一つ、RB餓狼SPならではの使い方として、別ラインから相手の起き上がりを攻めるというものがある。

まずはスキの小さい技（ダウン時間の長い技）で相手をダウンさせ、すぐにダッシュしてそのまま相手の近くでライン移動をしよう。

すると、相手と縦に並ぶ感じになるので、そこから起き上がりに対ライン攻撃を重ねてみよう。ライン移動する位置や、移動後の微調節で、ガード方向を前後に揺さぶることができるぞ。キャンセル必殺技まで叩き込んでやろう。

ダッシュ中に対ライン攻撃を出した時は、すべりながら攻撃するようになることを利用する方法もある。

この場合は先程の戦法よりも手前でライン移動しよう。そのあと別ラインでさらにダッシュ、すれ違う直前（もしくはすれ違った直後）に対ライン攻撃を出すと、相手に攻撃が当たる頃には、ボタンを押した位置よりも、少し進んだところにすべり込んで攻撃したりする。これのガード方向が非常にわかりにくいのだ。ただし、対ライン攻撃の攻撃判定が広いキャラでないと、当たらずに空振りしてしまうので注意。

この起き攻めは、起き上がり無敵技や起き上がり攻撃を食らわないという利点もある。

ちなみに、ライン移動キック攻撃は中段攻撃になっているキャラがほとんど。下段判定のしゃがみ対ライン攻撃と使い分ければ一応2択になる。ただし、ライン移動攻撃はスキが結構あるし、与えるダメージも大きくないのでイマイチ。



対ライン攻撃。突進技なら硬直に間に合うことが多い



突進技や接近戦でのC攻撃などを先読みでかわして…



転ばせたらすぐにダッシュ、こちらでライン移動すると…



怪しげな位置に。ほんのわずかな調節で表にも裏にもなる

はっきりいってわかりません。ガードできるかは運まかせ？

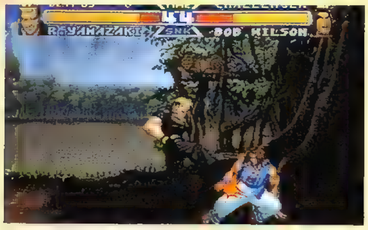




バックステップは別ラインでも無敵時間があるのだ



すれ違う直前にCを押すと、当たる頃には逆側に…



ライン移動キックは中段。一応、覚えておくといいだろう

パワーゲージについて

まずはゲージのため方。必殺技を出したり、相手に通常技を当てるとたまっていくのは前作同様だが、今回は相手の攻撃をガードした時も少しずつたまるようになった。

ゲージが半分以上たまるとH・パワーと表示され、ガードキャンセル必殺技（本作ではブレイクショットという）とダウン回避が可能になる。

先月号の時点ではゲージに関係なくできたダウン回避だが、完成版ではH・パワー時でないとできなくなったのだ。ブレイクショット、ダウン回避ともにゲージを一定量消費する（ブレイクショットの方が多い）。ダウン回避は追い打ち攻撃を回避することができるが、投げ技、超必殺技、潜在能力のいずれかで転ばされた時は回避できない。

S・パワー、P・パワーに関してだが、今回はゲージが少しでも残っていればブレイクショット（&ダウン回避）ができるようになった。要するに、文字が表示されている間はできるということだ。



追い打ち攻撃が確定する状況でも、ダウン回避をすれば…



当たらずにすむ。ライン移動起き攻め対策にもなるかも



ほんのちょっとでもゲージが残っていれば…



Bショット可能。そのまま消しちゃうのはもったいないぞ

前作から継承されたシステム

ジャンプ中、攻撃を出す前にDボタンを押すと、空中で振り返って反対を向く「空中振り向き」ができる。

相手を跳び越すようにジャンプ（ダッシュジャンプ）し、空中振り向きからC攻撃を当てるという戦法は、RB餓狼では常套手段。ギリギリで跳び越すように調節すれば、ガード方向を迷わせることができるぞ。ただし、今回は小ジャンプから振り向くことはできなくなったので注意。

ちなみに、通常ジャンプからなら、ジャンプ攻撃を2回以上連続で出すことができる。出せる順番はA or B→C（キャラによってはA→B→C）限定で、相手に当たった時のみ次の技を出せる。

今回は全体的にジャンプC攻撃は出が遅い傾向にあり、攻撃判定が出る前に着地してしまうことが多い。前作ほど使用頻度は高くないだろう。

レバー＋AB or BCで、必殺技のフェイントを出すことができるのもRB餓狼同様。ABだと通常必殺技系が、BCで超必殺技&潜在能力系が出せ、さらにレバー←、↓、→で3種類が選択可能。なかには回避手段として使えるものもあったりするぞ。

シリーズおなじみの避け攻撃はRB餓狼SPでも健在。出し方は御馴染みの「ガードポーズ中に→＋A」で、上半身無敵でキャンセルのかかる攻撃を繰り出すことができる。

追い打ち攻撃は、今回はダウン回避をすることで回避できるようになった。出せるタイミングは少し変わり、相手が地面についた直後から出せるようになった。覚えておこう。

起き上がり攻撃は、ボタンを連打すれば簡単に出すことができる（3回以上叩けば出せる）。



ダッシュジャンプから空中振り向きC。マスター必須だ



フェイント破岩激は跳び込みをかわせる。楽しげ



高い打点でジャンプB（A）を当てれば…



着地までにもう一度技を出すことができる



対空のライジングタックルがかなり強い！

テリー・ボガード

解析／修羅騎士　鷹

特殊技解説

チャージキック。前作と同様、ダッシュ中にのみ出せる中段攻撃。出が遅くなったがまだまだ使えるよ。

バックスピンキック。ヒットすれば別ラインへ送ることができる技。

ワイルドアッパー。対空に使うことができるが、早めに出すことが肝心。この時は、キャンセルでパワーウェイブを出して、相手を押さえ込んでいける。また、地上で決めた場合はC、C、C、➡Cというコンビネーションがある。



チャージキック。出は遅くなったが使えるぞ

必殺技解説



相手によっては、しゃがまれていると当たらない

バーンナックルは、弱、強を相手との距離に合わせて、先端を当てるように出していこう。反撃を食らうどころか、遠距離立ち強キックなどで逆に相手を押さえ込んでいける。また、弱ならB or⬇B、B、➡C、⬅Cなどのコンビネーションから連続技にできるぞ。



パワーダウンしたが、今回もお世話になりそうだ

パワーダンクは、対空や相手の技の出がかりをつぶすなど、使い方は前作と同様。しかし、無敵時間が減少し、出だしの膝蹴りで相手を浮かせなければ連続ヒットしないうえ、ガードされてしまうと手痛い反撃を受けてしまう。



連続技や固めなど、使用頻度の高い必殺技

クラックシュートは、弱技から連続技に組み込める。ガードされても硬直は五分五分。また、相変わらず偶然対空としても機能する。

ライジングタックルは無敵時間が長めなので、対空技としてかなりの信用をおけるぞ。⬇B、⬇B、↘C、で浮かせてからの連続技も可能だ。



対空に使おう

パワーウェイブ。遠距離からの牽制に使えるのは、シリーズを通して変わらない。しかし、移動スピードが前作より遅くなったので、しゃがみCからキャンセルで出しても、ジャンプでかわされてしまう。ヒドイ時はそのまま連続技を食らってしまう。相手に読まれないようにして使おう。



牽制に使うといいが、乱発は禁物だよ

ラウンドウェイブは相変わらず、別ラインにも攻撃判定がある。でも飛距離が…なくなってしまった。ラインでの攻防時、不意に出しておくと効果的。また、ガードされてもこちらが先に動けるので、ここから相手を固めることができる。

パッシングスウェーは、同ライン上の敵を攻撃しつつ、別ラインへ移動するライン移動攻撃。この技もコンビネーションから連続技にできる。しかし、ガードされてしまったら手痛い反撃を食らうぞ。

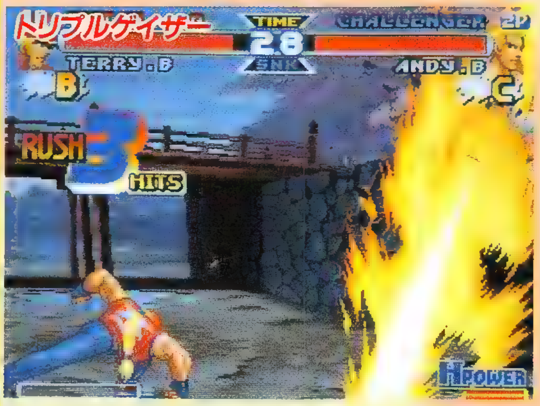
パワーチャージは、タックルをする新技。ヒットさせれば浮かすことができ、ライジングタックルやキャンセルトリプルゲイザーなどで追い討ちも可能なウハウハ技。



新技。この技がヒットすればキャンセルをかけられる

超必殺技＆潜在能力

パワーゲイザー（トリプルゲイザー）。今回は先読み対空に使うくらい。出は、トリプルゲイザーの方がやや早い。



かな〜りワイルドになった技

技コマンド表

投げ技	
バスタースルー	➡+C
特殊技	
チャージキック（ダッシュ中）	➡+C
ワイルドアッパー	↘+A
バックスピンキック	➡+B
必殺技	
バーンナックル	⬇↙⬅+AorC
パワーダンク★	➡⬇↘+B
クラックシュート	⬇↙⬅+B
ライジングタックル	⬇ため⬆+A
パワーウェイブ	⬇↘➡+A
ラウンドウェイブ	⬇↘➡+C
パッシングスウェー	⬇↘➡+D
パワーチャージ	⬅➡➡+A
超必殺技	
パワーゲイザー	⬇↙⬅↙➡+BC
潜在能力	
トリプルゲイザー	⬇↙⬅↙➡+C

※技コマンド表中★のついている技はブレイクショット対応技です。



昇龍弾の無敵時間がなが〜いのだ

アンディ・ボガード

解析／修羅騎士　鷹

特殊技解説

浴びせ蹴りは、移動手段に使うのが最適だが、強引だけど対空技としても使える。また、空振りキャンセルなら利くよ。

上げ面は、早めに出せば対空として使うことができる。初心者さんには最適？な対空技。地上で当てた場合は、その後C、C、C、➡Cというコンビネーションを出すことができ、"➡C"以外にはキャンセルをかけることが可能だ。飛翔拳or強斬影拳へつないでいこう。



対空に使える。あひゃ〜

必殺技解説

弱と強ではVOICEが違う。だから何!?

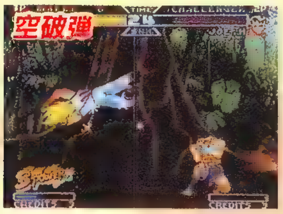


斬影拳は、奇襲、連続技に使っていくのが最適な技。特性は、弱だと、しゃがみCの超先端にキャンセルをかけて出せば、相手に当たらないほど移動距離が短い。強は移動距離が長いだけでなく、相手に当たれば↙➡＋Cで追い討ち（疾風裏拳）可能だぞ。



完全無敵の対空技。出せるようにしよう

昇龍弾。かなり信用できる対空技。前作よりも出るのが格段に早くなったので、引きつけてから出してもOKだ。



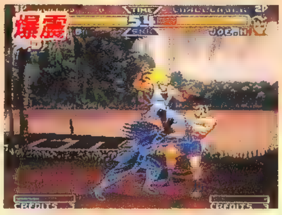
空中連続技（A、B、Cなど）に使おう

空破弾。うまくいけば飛び道具を跳び越すことができる。ガードされてしまった場合、反撃を食らうまではいかないが、状況は不利。A、B、↘Cのコンビネーションで浮かせてから決めると、相手の起き上がりにいい感じで攻めることができるよ。



飛翔拳。グラフィックが変わったぞ

飛翔拳。出が早く弾のスピードも結構速い。中〜遠距離での牽制や、連続技に使えるのは前作と同様だが、射程距離が短くなり画面端まで届かなくなった。スキも大きめなので乱発するのはやめよう。



何か、この技のあとに追加攻撃ないんですかぁ〜。あひ

新技である爆震は、掌打で突進する技だ。ヒットすると、①顔をギュウギュウしめつけ。②振りかぶりビンタ。③決めポースと共に相手の体から血がブシュ〜。とにかく派手な技なのだ。確実な決めどころは連続技。また、中間距離なら単発で出してもOK。しかし、近くから出してガードされてしまったら確実に投げられるので気をつけよう。

コンビネーションアタックをちっと紹介するぞ。A or ⬇B、B、➡C、⬅C。アンディにとって基本的なコンビネーション。最後の⬅Cにキャンセルをかければ飛翔拳、斬影拳、新技の爆震、超裂破弾、斬影裂破につなぐことが可能。

超必殺技＆潜在能力

超裂破弾。出がかりの無敵時間がなくなってしまい、かな〜り寂しい感じ。投げたあと、裏回りを狙うっつー戦法も取れなくなってしまった。

使い道は先読み対空か連続技。あひーだ。

斬影裂破。連続技に組み込みやすいのがウリ。ゲージがたまっている際には使うべし。



パワーダウンしたけど使い道はあるよ

技コマンド表

投げ技	
内股（うちまた）	➡＋C
特殊技	
浴びせ蹴り（あびせげり）	➡＋B
上げ面（あげめん）	↘＋A
必殺技	
斬影拳（ざんえいけん）	↙➡＋AorC
昇龍弾（しょうりゅうだん）	➡⬇↘＋C
空破弾（くうはだん）★	↙⬇↘➡＋B
飛翔拳（ひしょうけん）	⬇↙⬅＋A
爆震（ばくしん）	➡↘⬇↙⬅＋C
超必殺技	
超裂破弾（ちょうれっぱだん）	⬇ため↘➡＋BC
潜在能力	
斬影裂破（ざんえいれっぱ）	↙⬇↘➡＋C



ジョー・ヒガシ

爆裂拳のスキが小さくっていい感じ～

解析／ジェイケイ



相手ダウン時限定の挑発みたいなものだ

特殊技解説

スライディングは下方向に強い跳び込み攻撃以外にならく、対空技として使える。飛び道具の下をくぐることもできるが、移動距離が短く、抜けつつ相手に当てるのは困難。

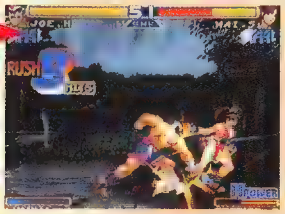
バーチカルアッパーは、→A、C、C、C、→Cというコンビネーションアタックにつなぐことができる。

しゃがみ肘打ちは対空技として使えるのだが、下にもぐりこむようにして出さないとつぶされやすいので注意。

ジョーソバットは、大型キャラ以外にしゃがまれると、当たらないので使いにくい。

炎の指先は演出オンリーで攻撃判定はない。趣味の技だ。





性能的には前作と大差ないが、威力は低下したようだ

ダウンを奪えなくなり、間合いが遠いと空振りすることも

必殺技解説

スラッシュキックは、2ヒットする強を連続技に組み込むと強力だ（B、B、→C、←Cキャンセルなど）。弱は奇襲に使えなくもないが、大型キャラ以外はしゃがまれると当たらないのでイマイチ。



跳び込み防止能力もそこそこあるぞ

黄金のカカトは、ガードされても反撃をほとんど受けず、偶然対空技になることもある。奇襲に使っていこう。軌道が高くなったので、飛び道具を跳び越すこともできるぞ。

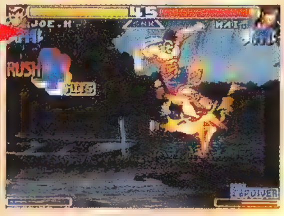
無敵技のタイガーキックは今回も健在。対空&カウンター技として活躍してくれるぞ。

爆裂拳はキャンセルから出せば大抵連続技になり、ガードされても問題ない。コンビネーションアタックがガードされている時や、対ライン攻撃がヒットするか分からない時に使えるぞ。↓↘→＋Aの追加技（中段）はダウンを奪えなくなったが、爆裂拳から連続でヒットするし、ガードされても反撃は受けない。

プレッシャーニーは連続技用。出が早く、弱攻撃からでもつながり、ヒット時のみ↓↙←＋Bで追加技につなぐことができる。一応、走っている間は上半身無敵だが、有効活用できるかというと？



単体だとあまり減らない。必ず追加技につなげること



ここまで決めれば強スラッシュより減るぞ

ハリケーンアッパーは竜巻の下半分ぐらいしか攻撃判定がなく、スキも前作より大きい。単発での乱用は避けよう。今回は画面内に2発出すことができるが、特に意味はない。

爆裂ハリケーンはスキが大きく、ライン移動や跳び込みに弱い。キャンセルから出すぐらいにしておこう。



弱体化し、前作のような使い方はできない

超必殺技&潜在能力

スクリューアッパーは多段技（最大6ヒット）になったが、使い道は相変わらず先読み対空。しゃがみC攻撃キャンセルで出すのもいいかも。

スライドスクリューも最大6ヒットするようになり、B、B、↘Cからキャンセルで出せば、浮いた相手にヒットするようになった。

どちらもガードさせてしまえば問題ないが、ライン移動されるとヤバイ。乱用は禁物。



相変わらずライン移動に弱いが、かなり巨大になった

技コマンド表

投げ技	
ジョースペシャル	→＋C
膝地獄	↘＋C
特殊技	
スライディング	↘＋B
バーチカルアッパー	←＋A
しゃがみ肘打ち	↘＋A
炎の指先（相手ダウン時）	↓＋C
ジョーソバット	←＋B
必殺技	
スラッシュキック	↙→＋BorC
黄金のカカト	↓↙←＋B
タイガーキック★	→↓↘＋B
爆裂拳	A連打
プレッシャーニー	→↓↘＋C
ハリケーンアッパー	→↘↓↙←＋A
爆裂ハリケーン	→↘↓↙←＋C
超必殺技	
スクリューアッパー	→←↙↓↘＋BC
潜在能力	
スライドスクリュー	→←↙↓↘＋C



なんと潜在能力は防御不可能だぞ

不知火（しらぬい）　舞（まい）

解析／修羅騎士　鷹

特殊技解説



跳ね蹴り。なかなか強力な起き上がり攻撃なの

三角飛びは、その名の通り画面端からジャンプして跳ね返ってくるもの。

空中投げの夢桜・改は、別に投げ間合いが広いわけでもない普通の空中投げ。格好いいから狙ってね。

跳ね蹴りは、起き上がり攻撃。他のキャラのものと違い、出したあとのスキは小さめ。

特殊コンビネーションの紹介。近距離立ちC（2段）、C、C、↓C。舞らしい？　コンビネーション。あひ。

必殺技解説



牽制はもちろん、連続技にも使えるのよ



私の新技は強力よ。小技からだってつながるんだから

花蝶扇は、遠距離から牽制技に使うといいが、スキが大きめなので乱発は避けよう。

新技の乱れ花蝶扇は、コマンドを連続4回入力することによって成立する技。出が早いので、しゃがみ弱キックなど小技からもつなぐことができる。また、最後の連打突きまでガードさせてしまえば、ブレイクショット以外では反撃を受けないぞ。

龍炎舞。相手に密着してると2ヒットする。連続技に使うのが一番のオススメなのだが、ガードされてもスキが小さいので、相手の跳び込みさえ気をつければ、中間距離での牽制に使えるよ。

陽炎の舞。出がかりは完全無敵だが、攻撃判定の出が遅めなので、対空に使う際はやや早出しする必要がある。また足元が弱いので、攻撃判定が出ていても、長めの足払い（キムのしゃがみCなど）を出されるとつぶされてしまう。



グラフィックが激しい炎に変わったのよ

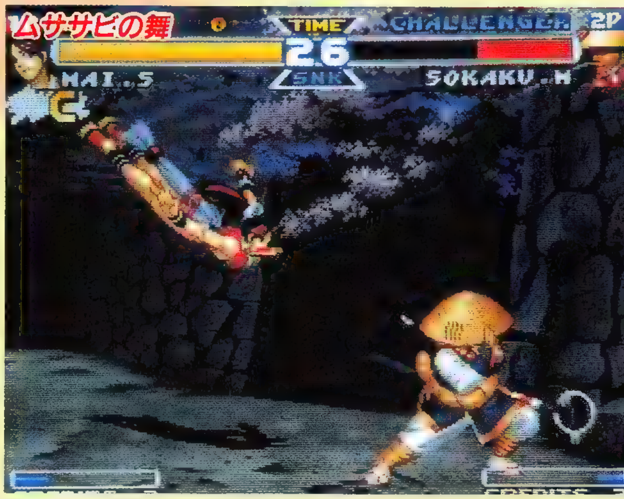


連続技に使う場合はA、B、Cから決めてね

必殺忍蜂は奇襲に使えるのだが、3段目までガードをさせないと反撃を食らってしまう恐れがあるので、こういった使い方はあまりオススメできない。遠距離A、B、Cなどのコンビネーションから連続技狙いで使おう。

ムササビの舞は奇襲に使うといい。ジャンプCにキャンセルをかけて出せば連続技にすることができる。

コンビネーションアタックからの連続技。A or ↓B、B、→C、←C。このコンビネーションからは、花蝶扇、龍炎舞を出していくのが安定。出せる状態なら超必殺忍蜂。また、乱れ花蝶扇にもつなぐことができるが、遅めキャンセルでないと、2段目からヒットすることになる。



重力に逆らって後ろジャンプから出すのも一つの手よ

超必殺技&潜在能力

超必殺忍蜂は前作と違って、少し突進したあとに上昇していく技になった。上昇するということから分かる通り、ガードされた時のスキが絶大。相手の技のスキに決めるか、連続技に使うといいぞ。

月下乱れ牡丹は、見た目が派手なうえ、ガード不可能な技。しかし、地上の相手にしかヒットさせることできず、見てから簡単に避けられてしまう。起き上がりに重ねるか、キャンセルから出してみよう。



突進するだけでなく、舞い上がるようになったのよ

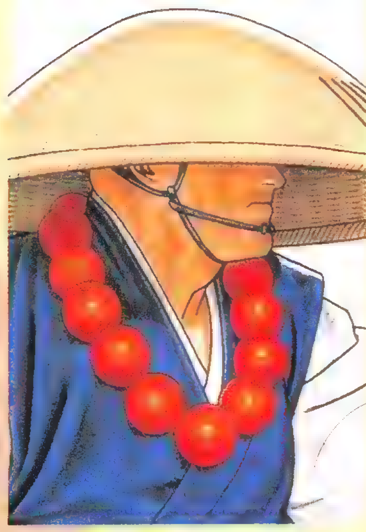
技コマンド表

投げ技	
風車崩し	→+C
夢桜・改	（ジャンプ中）↙or↓or↘+C
特殊技	
三角飛び	（画面端で）↗
跳ね蹴り	（ダウン中）C
龍の舞	←+A
必殺技	
花蝶扇	↓↘→+A
乱れ花蝶扇	↓↙←+C
龍炎舞★	↓↙←+A
陽炎の舞	↓ため↑+C
必殺忍蜂	←↙↓↘→+C
ムササビの舞	（ジャンプ中）↓+AB
超必殺技	
超必殺忍蜂	→↙→+BC
潜在能力	
月下乱れ牡丹	→↙→+C

邪神と一緒に必殺投げだ！

望月双角（もちづきそうかく）

解析／ジェイケイ



特殊技解説

地獄門は現在のところ意味ナシ技。無道縛り投げ↓雷撃棍の方が減る。

錫杖上段打ちは前作同様に対空技として使える。早めに出せば強いぞ。キャンセル（今回は遅めで）まきびしを出せば着地に重ねることができるのも前作通り。

雷撃棍は出るのが早くなり、決められる状況が増えた。雷神愚や渦炎陣、邪棍舞～➡＋Cなどがヒットしたあとに決めることができるぞ。



セリフが追加され、決める機会が大幅に増えた

必殺技解説



飛び道具弱体化の波を受けたが、まだまだ使えそう

まきびしは少々スキが大きくなったが、多用しない限りは牽制として有効。足元に当たると、立ちガード不能なのは相変わらず。今回は投げる時の手に攻撃判定はない。

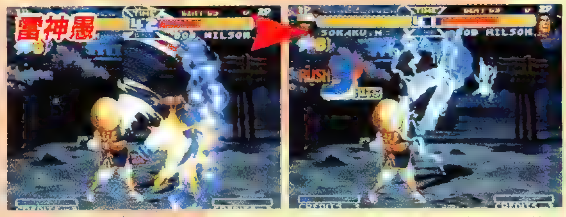


チビ双角は木槌を装備した。攻撃力が…上がらなかった

野猿狩りは前作と大差なし。ガードさせればかなり有利になるものの、出が激しく遅く、ジャンプなどで回避されるとスキだらけ。ブレイクショットで出した時は無敵時間がある（かなり長い）のだが、出が遅いのでヒットしにくい。

憑依弾は普通の打撃技×6になり、A、B、↘Cで浮かせたあと1発しか入らない。画面中央なら、ガードされても反撃されないのが救いか。

新技の雷神愚は、憑依弾の代わりに浮かせて決める技。スキはあるので、相手がガードしてる時は出さないように。



新技は錫杖アッパー。ヒットすると引き寄せて…落雷で追撃。浮かせて決めるのがおもな使い方だ

鬼門陣は投げ間合いが広くなった。今回は、技を当ててからの投げは決めにくいので、ダッシュからや、相手の突進技をガード後などに狙おう。

邪棍舞は、ヒット数こそ減ったが（最大4ヒット）追加技の攻撃力がアップし、ガードさせたあとの2択（↗＋Cの中段と↘＋Cの下段）が強力になった。C、C、↓C、↓C、↓Cの2発目などをキャンセルして出すとよい。ヒット時は➡＋Cにつなぐべし。

喝はかなり謎な技。飛び道具に合わせてもかき消すだけだし、威力もない。たまに双角の顔が鬼のようになるが、性能的に大きな変化はないようだ。



たまに当たりが出るんだけど…。何か秘密があるかも

渦炎陣は別ラインに移動しながらの攻撃。A、B、➡Cからキャンセルで出せば連続技になる他、移動手段として使うこともできる。



対ライン必殺技。同一ラインの相手には当たらない

超必殺技&潜在能力

いかづちは別ラインの相手にも当たるようになった。遠距離からまきびしに混ぜる、起き上がりに重ねる、しゃがみ強キックをキャンセルして出すなどが有効な使い方。

無惨弾はなんとガード不能技。起き上がりに重ねたり、不意をついてキャンセルから出すといい。ただ、ライン移動で簡単に回避されてしまう。鬼と一体化したあとは無敵なので、先読みで出せば飛び道具に合わせることも可能。



ガード不能なので、出が遅いのは仕方ないでしょ

技コマンド表

技名	コマンド
投げ技	
無門地獄投げ（むもんじごくなげ）	➡＋C
無道縛り投げ（むどうしばりなげ）	⬅＋C
地獄門（じごくもん）（無道縛り投げ中）	⬅↙↓＋C
昇天殺（しょうてんさつ）（ジャンプ中）	↙or↓or↘＋C
特殊技	
錫杖上段打ち	↘＋A
雷撃棍（らいげきこん）（相手ダウン時）	↓＋C
必殺技	
まきびし	↓↘➡＋A
野猿狩り（のざるがり）★	↓↙⬅＋A
憑依弾（ひょういだん）	➡⬅➡＋C
雷神愚（らいじんぐ）	➡↓↘＋B
鬼門陣（きもんじん）（接近して）	1回転＋C
邪棍舞（じゃこんぶ）	A連打
喝（かつ）	➡↘↓↙⬅＋B
渦炎陣（かえんじん）	↓↙⬅＋D
超必殺技	
いかづち	➡↘↓↘➡＋BC
潜在能力	
無惨弾（むざんだん）	➡↘↓↘➡＋C



投げからの連続入力技が熱いぜ！

ボブ・ウィルソン

解析／モリスケ

特殊技解説

H.ヘッジホッグは前作でもあった体当たり的な技だが、ダッシュからしか出せず、出も遅いため使いづらい。ガード後の状況は五分五分。

イーグルステップはヒットすると後方へ跳ね返る特殊な蹴り。下方向に対して判定は強いが、小ジャンプから出せないので使いどころは少ない。

エレファントタスクは頼れる対空技。悪くても相討ちにはなるので積極的に使おう。

リンクスファングは倒れている相手を攻撃する追い打ち攻撃。出が早く射程も長いので、決めるチャンスは多い。

フライングフィッシュは無敵時間のある起き上がり攻撃。ただ、デカキャラ以外にしゃがまれると当たらず、スキも大きいので多用は禁物だ。



今回も対空技として威力を発揮。かなり信用できるのだ

必殺技解説

ローリングタートルは最大5ヒットするが、最後までヒットさせると確実に反撃を受ける。途中で逃げればいいが、威力は低い。

ワイルドウルフは2、3段目が中段になっており、ガードされてもスキが小さめなので、接近戦でキャンセルから出すと有効。



足元を攻撃する新技。連続技にも組み込めるが、威力はそれ程高くない

サイドワインダーは足元を刈るように回転する下段技。当て方によってはガードされても反撃は受けないが、少しでも食い込んでしまうと反撃確定。小技からキャンセルで出しても連続技になるゾ。

バイソンホーンは相変わらず無敵時間がないので、連続技に組み込むのだが、連続技にはモンキーダンスの方が適しているため使う必要はない。



移動距離が短くなったので当てにくいが、スキは小さいので使える

モンキーダンスは連続技に組み込む。A、B、↘Cで浮かせてから決めると、リンクスファングも必ず入るのでダメージはかなり大きい。ブレイクショット時も、出が早いので決めやすい。



出は早いが無敵時間ナシ。ブレイクショット時は頼りになるゾ

通常投げのファルコンを決めたあとは、ホーネットアタック→フロッグハンティングと連続して攻撃することが可能。3段目を入力する時は最後の➡と同時にB＋Cを押さないと出ないので注意。ただ、3段目の代わりに追い打ち攻撃のリンクスファングにつなぐと、実は3段目までつなげるより威力は上だったりする。



通常投げのファルコンが入れば、追加入力により…



投げからの派生技であるホーネットアタックが出せる。さらにここから…



フロッグハンティングでシメ。3段投げだが威力は少なめ

超必殺技&潜在能力

デンジャラスウルフは、前作通り中段の性能を持つ多段ヒット技。近距離C×4のコンビネーションから出して連続技にするといい。

マッドスピンウルフもA、B、↘Cで浮かせて決めるのが基本。出始めの無敵時間を利用して、対空やリバーサル時に出してみるのもいい。



浮かせてから決めるのが基本。ヒット中にボタン連打で追加技が出せるのは前回と一緒

技コマンド表

投げ技	
ファルコン	➡+C
ホーネットアタック（ファルコン中）	↘↘+C
フロッグハンティング（ホーネットアタック中）	←➡➡+BC
イーグルキャッチ（ジャンプ中）	↙or↓or↘+C
特殊技	
H・ヘッジホッグ（ダッシュ中）	➡+A
イーグルステップ（ジャンプ中）	↓+B
エレファントタスク	↘+A
リンクスファング（相手ダウン時）	↑+C
フライングフィッシュ（ダウン中）	C
必殺技	
ローリングタートル	↓↙←+B
サイドワインダー	↓↙←+C
バイソンホーン	↓ため↑+C
ワイルドウルフ	←ため➡+B
モンキーダンス★	➡↓↘+B
超必殺技	
デンジャラスウルフ	➡←↙↓↘➡+BC
潜在能力	
マッドスピンウルフ	↓↙←↓↙←+C

制空烈火棍が弱体化。かなしーぞ



ホンフゥ

解析／ジェイケイ



烈火棍が弱体化したので、使用頻度は増えそう

特殊技解説

踏み込み側蹴りは踏み込むのでリーチはあるが、出るのが遅く、使い勝手はよくない。ハエタタキは対空技だが、相討ちになることが多く、頼りきれるほどではない。また、↘+A、C、Cというコンビネーションの始動技でもある。

トドメヌンチャクは前作同様出るのが早く、リーチが長くなった。転ばせたあとは大抵決めることができるぞ。

必殺技解説




今回は豪華。相手の攻撃をカシカシとさばいたあと…連続攻撃を決める。前作同様、対空時は技が変化するぞ

九龍の読みは姿勢が低くなるので、対空&対突進技用として使える。また、弱攻撃から連続技になり、ガードさせればこちらが先に動けるので、連係に組み込んでもいい。

制空烈火棍は激しく弱体化。弱、強の区別がつき、無敵時間があるのはスキの大きい強のみとなった。その強を対空として使うと、1発しか当たらないうえにダウンを奪えず、着地時に反撃される。弱は無敵時間がないので早出しが必要。地上でのカウンターや、ブレイクショット用に使っていこう（もちろん強を）。一応、B、B、↘Cで浮かせたところに決めることもできる。

電光石火の地はスキが大きくなり、ガードされると反撃確定（パチキまで出してもダメ）。B、B、→C、←Cキャンセルなどの連続技ぐらいしか使い道はなさそう。一応、中段の飛び道具はくぐれる。

電光石火の天は、強攻撃から出せば連続技になるようになった。ガードされても反撃を受けないので主戦力となりそう。足払いをかわすこともできるので、天～天なんていう連係も結構使えるぞ。



スキは小さいが、ブレイクショットには注意が必要

炎の種馬は特に威力が大きいわけでもなく、ヒットしないと跳び込みなどで反撃される。特に使う必要はなさそう。



相変わらず、連打をやめると急所に大命中するのだ

必勝逆襲脚は昇り際に攻撃判定がつき、至近距離で当てれば戻りも当たって2ヒットとなる。B、Bからキャンセルで出せば計4ヒットだ。威力ないけど。動きも早くなったが、ガードされると反撃されるので、実用性はイマイチ。



浮いた相手に戻りもヒット。結局使いにくい技だけど


昇りにも攻撃判定がついた。これがヒットすれば…

超必殺技&潜在能力

爆発ゴローは前作と大差なし。スキが大きいので連続技専用の技だ。近距離立ちC攻撃や、B、B、→C、←Cにキャンセルをかけて出せばつながってくれるぞ。

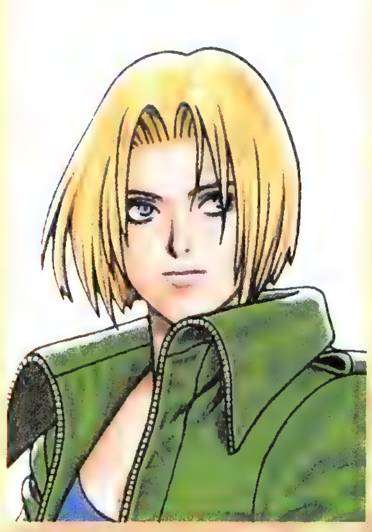
カデンツァの嵐も連続技用。前述の技のほか、弱攻撃からつなげることもできる。一応めり込まない限り、ガードされても反撃を受けない。



技性能は特に変化してないが、演出が派手になった

技コマンド表

投げ技	
バックフリップ	→+C
経絡乱打	↘+C
特殊技	
踏み込み側蹴り	→+B
ハエタタキ	↘+A
トドメヌンチャク（相手ダウン時）	↓+C
必殺技	
九龍の読み	←↙↓↘→+C
制空烈火棍★	→↓↘+AorC
電光石火の地	↙ため→+B
電光石火の天	↓↙←+B
炎の種馬	↓↙←+A～A連打
必勝逆襲脚	↓↙←+C
超必殺技	
爆発ゴロー	↓↙←↙→+BC
潜在能力	
カデンツァの嵐	↓↙←↙→+C



ブルー・マリー

解析／ジェイケイ

ストレートスライサーのため時間が短めだぞ

特殊技解説

パシュートエルボーは投げからの追加技。自分が画面端なら、スピンヒールアタックでさらに追い討ちできる。

ダブルローリングは、攻撃位置の低い足払いをかわしつつ攻撃できるようになった。

さらに、2発目のリーチが長くなって空振りしにくくなった。ただし、近距離でガードされると反撃されるので注意。

スピンヒールアタックを決めるチャンスは、おもにスタンファングがヒットしたあと。



少し浮くようになり、足払いをかわせるようになった

必殺技解説

スピンフォールはスキが大きくなってしまったが、ガードされてもごく一部の技以外では反撃されない。奇襲に使ったり、キャンセルから出すなどして固めに使うといい。C攻撃やA、B、➡Cからなら連続技にもなるぞ。



端なら、相手が乗っかるように当たればVアローで追撃可

ストレートスライサー＆スタンファングは、どちらもスキが大きい。連続技に使おう。出が早いので弱攻撃からでもつながるぞ。ため時間は短く、A、B、➡Cを素早く入力後、すぐにためはじめて遅めキャンセルでつなぐことも可能。

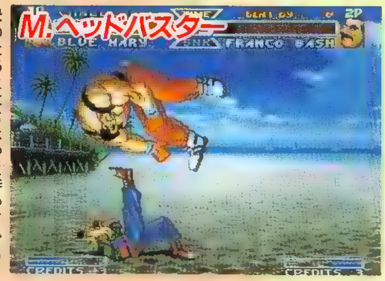
必殺技&ジャンプ攻撃をキャッチして…





倒れ込みつつスタンガンで攻撃する

画面端なら、スタンファングの当たり方によってはバーチカルアローで拾える。



決めたあとはちょっと待ってからVアロー+αを決めよう

スタンガンスマッシャーとM.ヘッドバスターは当て身投げ系の技。前者は必殺技やジャンプ攻撃を、後者は立ちガードで防げる通常技を取れるぞ。どちらも出はじめにスキがあるので注意。M.ヘッドバスターを決めたあとは、バーチカルアロー～M.スナッチャーで追い討ちが可能。

バーチカルアローは対空技に使える。無敵時間は短いので、要引きつけだ。追い討ちのM.スナッチャーは、とりあえず入力しておくといい。



適当に入力すれば、2ヒットしたあとに決まってくれる

超必殺技&潜在能力

M.スプラッシュローズは、出はじめに無敵時間があるので、相手の技をかわしつつ攻撃することが可能。スピンフォールから着地で出すなど、連係に使っていくといい。攻撃判定が出る前に無敵が切れるので、つぶされることもあるけどね。ガードされてもスキはない。

M.タイフーンは投げ技。投げの間合いはバックドロップリアルと同程度で、同じような使い方ができる。



見た目はえらく地味だが、威力の方はしっかりある

バックドロップリアルは間合いの広い投げ技。突進技ガード後や連係への割り込み、自分の起き上がりの他、ダッシュから狙うのもいい。

必殺投げはダッシュ中に出すことができるぞ



技コマンド表

技	コマンド
投げ技	
ロックキック	➡+C
パシュートエルボー	(ロックキック中、相手に向かって)➡➡+C
特殊技	
ダブルローリング	⬅+B
スピンヒールアタック	(相手ダウン時) ⬆+C
必殺技	
スピンフォール	⬇↘➡+A
ストレートスライサー	⬅ため➡+B
スタンファング	(ストレートスライサー中⬅➡+B)
スタンガンスマッシャー	⬇↙⬅+C
M.ヘッドバスター	⬇↙⬅+B
バーチカルアロー★	➡⬇↘+B
M.スナッチャー	(バーチカルアロー中)➡⬇↘+B
バックドロップリアル	↘↘+AB
超必殺技	
M.スプラッシュローズ	➡⬅↙⬇↘➡+BC
潜在能力	
M.タイフーン	(接近して)➡⬅↙⬇↘➡+C



人柄と技が大幅変化！君はついてこれるか!?

フランコ・バッシュ

解析／ジェイケイ

特殊技解説



新特殊技は突進技。キャンセルで出せないのが痛い

バロムパンチは突進技のようなもの。めり込まなければ反撃は受けない。遠めからの奇襲としてたまに使うといい。

スマッシュは無敵時間がほとんどないうえ、判定も強くないのでつぶされることが多い。あまり頼らない方が無難。

バッシュトルネードは特に優れている点は見当たらない。キャンセルはかかるが、出して有効な技がないのでダメ。

必殺技解説

ダブルコングは、リーチは短めだが、出が早く弱攻撃から連続技になり、ガードされても反撃されない。相変わらず2発目は中段だ。接近時に弱攻撃（A、Bのコンビネーション）からキャンセルで出すといい。ブレイクショット技としての性能もなかなかだ。



ダックのHスピンなど、一部の突進技を返すことも可能

ウェービングブローは出はじめが足元以外無敵なのだが、横へのリーチが短いので使いにくい。手前ラインでヒットさせれば、A、Cなどにつなぐことができるのだが。



技名が変わって弱体化。使わない方が無難だ

ザッパーは、スキ大、出が遅い、射程制限アリと、なかなか使えない技になっている。忘れてしまってもいい技だ。



高速で突進、回転しつつ肘打ちを食らわせたあと…


勢いを利用して逆の腕でフック。ゴールデンって感じだ

ゴールデンボンバーは連続技用。A、Cのコンビネーションアタックからつながるぞ。A、Cを素早く入力してすぐにためはじめ、遅めキャンセルするのがコツ。突進力があるので間合いが遠くてもOK。

ガッツダンクは出はじめに無敵時間があるものの、攻撃判定が出る前に無敵が切れてしまう。一応、転ばされたあとの起き上がりに使えなくもないが、過度の期待は禁物。

超必殺技&潜在能力

メガトンスクリューは、A、Cからキャンセルで出せば連続技になる。その際は、入力後はボタンをすぐに離すこと。押しっ放しにすると移動距離が長くなるのだが、そのぶん出が遅くなり、つながらなくなってしまうからだ。

ハルマゲドンバスターは、ヒット後腕を頭上に構えたところから攻撃開始直前までに色々と入力すると、そのあとにオリジナル連続技を叩き込めるようになった。通常技はレバー←（中立）、→、↓で変化、必殺技はウェービングブローとザッパー、メガトンスクリュー以外なら出せるが、出した時点で打ち止めとなる。

今のところ、→Cを素早く6回、すぐにためてゴールデンボンバーが安定っぽいです。

入力時にボタンを連打すると、したぶん通常技が出てしまい、それだけで時間切れになってしまいやすいので注意。

肝心の技性能だが、連続技に組み込めなくなってしまった。出はじめに無敵時間があるものの、攻撃判定が出る前に切れる。そう簡単には決めさせてもらえないだろう。



今回の追撃は先行入力式に。アッパー×2で浮かせたら…

ここらへんでせっせとコマンドを入力すると…





そのあと入力した連続技が決まるという仕組みなのだ

技コマンド表

投げ技	
ゴリラッシュ	→+C
特殊技	
バロムパンチ	A+B
スマッシュ	（ダウン時に）C
バッシュトルネード	→+B
必殺技	
ダブルコング★	↓↙←+A
ウェービングブロー	←↙↓↘→+D
ザッパー	↓↘→+A
ゴールデンボンバー	↙ため→+C
ガッツダンク	↓↘→↗+B
超必殺技	
メガトンスクリュー	↓↙←↙→+BC
潜在能力	
ハルマゲドンバスター	→↘↓↙←+C



山崎竜二

やま ざき りゅう じ

蛇使いのリーチは健在！遠距離で出鼻をくじけ!!

解析／モリスケ



追い打ちが相手を踏みつけるへこましに。前回の方が使えたような…

特殊技解説

カチ上げは地上の相手には当たらない空対空専用技。空中でヒットさせたあとは蛇使い上段、当て方によってはギロチンで拾うことができる。

ブッ刺しは2ヒットする中段技。前作よりは若干だがリーチが長くなっているようだ。

昇天は早めに出せばそれなりに強い対空技。昇天からC、C、←Cというコンビネーションも出せる。

へこましは極端にリーチの短い追い打ち攻撃。決められる状況はかなり少ない。

目ツブシは一応無敵時間があるので技を重ねられても相討ちにはなる。ただし、ガードされると確実に反撃される。

必殺技解説

蛇使い・上段は完全に先読み対空。見てからでは遅いので置いておく感じで使おう。

蛇使い・中段は中間距離での牽制に。しゃがまれると空振るキャラも多いが、リーチは非常に長いので頼りになる。



軌道が低いので跳び込まれるとヤバイ。キャンセルから出すべし

蛇使い・下段は足元を攻撃するリーチの長い下段技。軌道が低い分跳び込まれやすいので、出す時はキャンセルをかけるべし。また、蛇使いシリーズはボタンを押しっぱなしにしておくと威力が3段階までアップ。蛇使いキャンセルはDボタンに変更され、前作よりは戻りが微妙に遅くなっているが十分使える。



攻撃を受けてから反撃するサドマゾは大きな変更はナシ

反撃の出るスピードが遅めなので、当て身しても防がれることが多い

サドマゾは足元以外の攻撃を受けたあとに反撃する当て身打撃技。反撃の出が遅いため対空技としてはイマイチ。また、出始めにスキがあるためリバーサル時はつぶされる。



エネルギーを3回吸収すれば一気にゲージが最大までたまるのだ

倍返しは飛び道具跳ね返し技だったが、今回はボタンをすぐに離すとエネルギーを吸収してゲージを増やすことが可能。ボタンを押しっぱなしにすれば前作通り反射させる。



連続技専用。画面端で決めた時はへこましも狙えるゾ

裁きの匕首はガードされるとスキだらけなので連続技に組み込もう。A×数発→Cキャンセルがお手軽でヨイ。

爆弾パチキは投げ間合いの広いコマンド投げ。コマンド入力に若干コツがあり、↓↑の↑と同時にCを押す感じ。



間合いの広いコマンド投げだが入力にクセがある。慣れるべし

超必殺技&潜在能力

ギロチンは昇りに攻撃判定がついたので地上技にキャンセルで出しても連続技になる。もちろんA、B、↘Cで浮かせた時も決められる。ガードされた時のスキが大きくなり、中段技でもなくなっているので適当に出すのは控えよう。

ドリルはコマンド投げだが爆弾パチキより間合いは狭い。決めたあとボタン連打で威力がアップするのは前作と同じ。



出始めに攻撃判定が付き2段技の変化。浮かせてからでなくても連続技に組み込める

技コマンド表

投げ技	
ブン投げ	→+C
特殊技	
カチ上げ	空中でB+C
ブッ刺し	→+A
昇天	↘+B
へこまし	（相手ダウン時に）↓+C
目つぶし	（ダウン中）C
必殺技	
蛇使い・上段	↓↙←+A（ため押し）
蛇使い・中段	↓↙←+B（ため押し）
蛇使い・下段	↓↙←+C（ため押し）
サドマゾ	←↙↓↘→+B
倍返し	↓↘→+C
裁きの匕首★	→↙→+A
爆弾パチキ	→←↓↑+C
超必殺技	
ギロチン	→↘↓↙→+BC
潜在能力	
ドリル	相手の近くで1回転+C



秦　崇秀（じん ちょんしゅう）

技性能がちょっと変化　変更点をおぼえておこう！

解析／モリスケ

特殊技解説

龍回頭はゴロゴロ前転しつつ攻撃する下段技。相手に食い込んでも反撃は受けないが、状況は不利。ただし、先端をガードさせた時は相手よりも先に動けるため、有利な攻めが展開できる。

光輪殺は2ヒットする中段技。前作よりも出は遅めだが、リーチがあるのでそれなりに使える。ガードされた時にキャンセルできる特性は消滅。



リーチの長さが魅力。スキも小さいので多用しても全然オッケー

必殺技解説



移動距離は短いがガードされても反撃は受けない突進技

帝王神足拳はガードされても若干だが相手より先に動けるオトクな技。地上戦での固めや連続技に組み込むべし。



弾の速度は遅くなっているが、画面上に2発撃てるようになっている

帝王天眼拳は弾のスピードが極端に遅くなっているが、画面上に2発撃つことができる。とはいえ、スキが意外に大きいので多用できない。



横へのリーチが短いので対空技としてのみ使うべし。

帝王天耳拳は出始めに無敵時間があるので対空技として使用可能。出す時はできるだけ引きつけて当てるように。

垂直に跳び上がるため横へのリーチは短いが、当たれば吸い込むので全段ヒットする。



消えた瞬間に無敵になるので、一時撤退したい時にも使える　出てきた瞬間はスキがあるので反応されると実は危険

帝王神眼拳は押すボタンで出現位置を変えられるテレポート技。Aはその場、Bは相手の上空、Cは相手の背後に出現できる。AとCの出現時はスキがあるため、バレていると反撃される。ただ、何故か足元は無敵なので下段技はガードできる。Bで降ってきた時はヒットさせても跳ね返らなくなった。打点をできるだけ低くすれば地上で通常技につなげることも可能だ。落下している最中は移動できるので、うまく誘導して裏回りを狙うといい。

帝王空殺神眼拳は空中で消えて相手の背後上空に出現できるテレポート技。小ジャンプからでは出せない。



空中でもテレポート可能。小ジャンプ時は出せないゾ

超必殺技＆潜在能力

帝王漏尽拳は相手の体力を吸い取る飛び道具。前作ではガードさせると硬直がほとんどなくなったが、今回はそれなりにスキができている。飛び道具を貫通し、帝王天眼拳を出した直後にも撃てるが、出が遅いので連続技には組み込めない。空中からも出せるのだが、コマンド入力がシビアなためか妙に出しづらい。

帝王宿命拳は別ラインに対しての判定がなくなり、ガードさせてもほとんど削れない。連続技にも組み込めないため、はっきりいって使いにくい。



通常ジャンプ時にしか出せず、コマンド入力もかなりシビア。

技コマンド表

投げ技	
発頸龍（はっけいりゅう）	→+C
特殊技	
龍回頭（りゅうかいとう）	↘+C
光輪殺（こうりんさつ）	→+A
必殺技	
帝王神足拳（ていおうしんそくけん）	→→+A
帝王天眼拳（ていおうてんげんけん）	↓↘→+AorC
帝王天耳拳（ていおうてんじけん）	→↓↘+AorC
帝王神眼拳（ていおうしんがんけん）	→↘↓↙←+A
帝王神眼拳（ていおうしんがんけん）	→↘↓↙←+B
帝王神眼拳★（ていおうしんがんけん）	→↘↓↙←+C
帝王空殺神眼拳（ていおうくうさつしんがんけん）	空中で→↘↓+B
超必殺技	
帝王（空殺）漏尽拳（ていおう（くうさつ）ろうじんけん）	（空中で）↓↙←→+BC
潜在能力	
帝王宿命拳（ていおうしゅくめいけん）	↓↙←→+C



秦 崇雷

多彩な必殺技が魅力！今回もイケてそうだぞ!!

解析／修羅騎士 鷹



ほんの少し前進する前蹴りだ

特殊技解説

龍殺脚は、前へ移動しながら出す蹴り技。移動手段として使っていくといいぞ。

特殊技ではないのだが、近距離立ちC（1段目）、C、↓C、↓↘→+Cでコンビネーションを出せる。

必殺技解説



コマンドを→→→にすると移動距離が伸びる

帝王神足拳は、前作と同様に、→→→+Aで移動距離を伸ばすことができる。連続技で（遠間から対ライン攻撃キャンセルなど）〝→→では入らなかった〟ということにならないよう、普段から→→→を出せるように練習をしよう。また、この技はガードされても間合いがかなり開くので反撃は受けないのだが、状況は若干不利になる。



天眼拳。押しっ放しでパワーアップする

飛び道具である帝王天眼拳は、ボタンを押しっぱなしにすると4段階まで威力を高めることができる。しかし、段階が上がるにつれて出が遅くなっていくので使い方に注意。



対空技。無敵時間がついているので信用して使おう

帝王天耳拳は、無敵時間がついている対空技。弱、強ガードされるとどちらも反撃されてしまうので、どうせ使うのなら威力の高い強を使おう。



体力吸い取りボール。ヒットすれば嬉しい

帝王漏尽拳は、ヒットすれば相手の体力を吸い取ることができる飛び道具。最低でもガードさせないと、超大きなスキができてしまう。相手の起き上がりに置くか、キャンセルで出していこう。



オラオラァ〜、飛び道具返しじゃい

帝王他心拳は、相手の飛び道具を跳ね返す技。ぶるぶるしている間は飛び道具を返せるのだが、他の技に対しては無防備。適当に出すのは控えよう。また、カイザーウェイブなどの強力な飛び道具は、跳ね返すどころか一方的にダメージを受けてしまう。

龍転身は、相手に向かって転がる移動技。キャンセルから出して、投げを狙ったり天眼拳などを出していくといい感じ。また、この必殺技は、ボタンを押しっぱなしにすることによって、手前で止まったり、裏に回ったりと移動距離を多少変えることができる。

コンビネーションアタックの紹介。A、B、→C、←C。基本的なコンビネーション。←Cにキャンセルをかけて帝王神足拳につないでいこう。

しゃがみA3〜4発、A、→C。最後のCから帝王神足拳につなぐことができるぞ。



転がりは、相手を翻弄することができる

超必殺技&潜在能力



丸くて大きな玉。後ろの尾っぽ部分にも攻撃判定があるぞ

大きな飛び道具である帝王宿命拳は、出は遅いものの相手の飛び道具を消しつつ進んでいく。先読みや、キャンセルで相手を固めていく時に出していこう。

帝王龍声拳は、宿命拳のパワーアップ版。出も早く、弾の裏側にも攻撃判定が残っているので、甘い跳び込みなら落とすことができる。また、カイザーウェイブをかき消すほど強力なのだ。

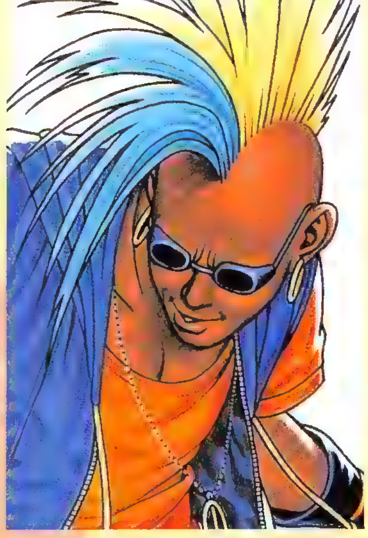
技コマンド表

投げ技	
発頸龍	→+C
特殊技	
龍殺脚	→+B
必殺技	
帝王神足拳	→→+A
帝王天眼拳	↓↘→+C
帝王天耳拳	→↓↘+Aor★
帝王漏尽拳	↓↙←→+C
帝王他心拳	↓↙←+B
龍転身	↓↘→+B
超必殺技	
帝王宿命拳	→←↙↓↘→+BC
潜在能力	
帝王龍声拳	→←↙↓↘→+C

裏回りやラインを使って超必殺技を狙っていこう!!

ダック・キング

解析／モリスケ



特殊技解説



先端をガードさせてからブレスパ、という連係は使えないが、性能はかなり高め

ニードルローは地を滑るスライディング技。食い込むと反撃されるが、先端をガードさせれば問題なし。地を這う飛び道具以外は回避できる。マッドスピンハンマーは2ヒットする中段技。前作で狙えた空振りキャンセルブレイクスパイラルは今回も健在。ショッキングボールは通常投げやブレイクスパイラル、ダンシングダイブ後に決まる。

必殺技解説



弱は空振りさせてからブレスパ、強は連続技に組み込む時に使用

ヘッドスピンAは前作とほとんど変わっていない突進技。弱はガードされても反撃されないが、強はリーチのある攻撃や突進技で反撃されてしまう。弱の移動距離を把握して、目の前で着地しつつブレスパ、という使い方は今回も有効。



スキが大きくなったため、ジャンプ攻撃にキャンセルで出す必要ナシ

フライングスピンAは着地にスキができてしまったので、地上で通常技につなげられなくなった。ガードされた時もほとんど投げられてしまうため、使いどころ所は少ない。

クロスヘッドスピンは別ラインに移動しながら攻撃する特殊な技。離れた間合いから出すと高速で相手近くの別ラインへと接近できるため、起き攻めを狙う時の移動技として最適。遠距離時、最初から別ラインにいる時に出すと相手の目の前に着地するので、空振りからブレスパも狙える。一応A、B、→Cキャンセルで出すと連続技になるが、決めたあと投げられてしまう。



別ラインに移動しつつ攻撃するが、移動に使うことがほとんど



連続技に組み込む。ダウンを奪えるので使う価値はある

ダンシングダイブは今回も連続技用。決めた後はショッキングボールが確実に決まる。

ネオ・ブレイクストームは出始めに無敵時間があるので対空技に使う。地上の相手にヒットさせた時はかなり近い間合いでないと全てヒットしなくなったので、起き上がりに出すのは控えた方が無難。



地上に相手にヒットさせても全段ヒットしないことが多いので、対空に

ダックフェイント・空は空中で一旦停止。停止した瞬間は攻撃を食らってしまうが、少したてば完全な無敵状態となる。このため、対空技を空振りさせるように使う場合は若干早めに出す必要があるゾ。

ダックフェイント・地は相手に接近しつつブレスパを狙う時に使える。滑っている最中は投げ以外に対して無敵なので、飛び道具なども突き抜けて接近することができる。



移動中は投げ以外に対して無敵。接近しつつブレスパを狙うべし

超必殺技&潜在能力

ブレイクスパイラルは間合いの広いコマンド投げ。今回は通常技をガードさせた直後に投げられないため、決めるにはそれなりの工夫が必要。

ダックダンスは踊っている時間が大幅に短縮され、踊っている最中につぶされることは少なくなった。踊りきったあとは←ため→←→B+Cや空中で→↘↓B+Cといった特殊な技が出せるが、ブレスパの性能は変わらなくなった。



間合いの広いコマンド投げ。今回は打撃を当ててから吸えないため、攻撃を空振りさせてから決めるのだ

技コマンド表

投げ技	
ローリングネックスルー	→+C
N.リバースブリーカー	(空中で)↙or↓or↘+C
特殊技	
ニードルロー	↘+B
マッドスピンハンマー	←+A
ショッキングボール	(相手ダウン時) ↓+C
必殺技	
ヘッドスピンA	↓↘→+AorC
フライングスピンA	空中で↓↙←+A
クロスヘッドスピン	↓↙←+D
ダンシングダイブ★	↓↙←+B
ブレイクストーム	→↓↘+B
ダックフェイント・空	空中で↓↓
ダックフェイント・地	ダッシュ中↘+C
超必殺技	
ブレイクスパイラル	←↙↓↘→↗↓+BC
潜在能力	
ダックダンス	↓↓+ABC

今回もラッシュが強力！相手を押さえ込めるぞ!!



キム・カッファン

解析／修羅騎士　鷹

特殊技解説



起き攻めや、連係に混ぜると効果的

中段攻撃のネリチャギは、起き上がりに2択を迫ったり連係の途中で混ぜていくといい。また、前作と違ってこの技がヒットしても小技へつなぐことができなくなったが、固めていくことはできるぞ。一応だが、対空にもなる。

コンビネーションを紹介。近距離立ちC（1段目）C、➡C、➡⬇↘+A。格好いいぞ。あひ。

必殺技解析



飛燕斬ヒット時にのみ出すことができる"返し（⬇+B）"

飛燕斬。相変わらず無敵時間を持つ対空技。今回も↖で真上、⬆で少し前、↗でもうちっと前へ舞い上がる。また、⬇+Bで出る返しも前作と同様についている。



今回も頼りにできる必殺技

半月斬。弱、強ともにガードされても反撃を受けない。また、弱は出が早いので弱攻撃から連続技にすることができる。強はヒットさせればダウンを奪うことができ、近距離強Cや、A、B、➡C、⬅Cのコンビネーションから連続技に組み込める。また、相手が跳んでいてもこの技が出ていれば偶然迎撃できるといった、偶然対空にもなる。

飛翔脚は、空中からの奇襲に使える。ガードされてもスキは小さいので反撃は受けない。ヒットさせれば"戒脚"というスライディングで追い討ちをかけることができる。この戒脚だが、ガードされてしまうと反撃を受けてしまうので、使い方に注意が必要。

空砂塵。今回は連続技（立ちA×3、B、↘Cなど）に使うだけでなく、無敵時間がついたので、対空として機能を果たすようになったぞ。



飛翔脚がヒットしたらすぐに入力してこの技へつなごう



ゲージをためる時にも、この技が使える。



空砂塵。無敵時間がついた対空技。ブレイクショット対応

超必殺技&潜在能力

新技である覇気脚は、気に満ちた下段蹴り。出がかりは無敵だが、攻撃判定が出るまでには切れてしまうので無敵にこだわる必要はない。判定が強く通常技はもちろん、相手の飛び道具をかき消す特性を持つ。しかし、カイザーウェイブなどは無理。また、弱技から連続技にすることができるが、威力は低めだ。

鳳凰天舞脚。変更点は、ジャンプCから連続技にすることができなくなったこと。昇りで出して奇襲に使うといった戦法を取ることができる。また、ガードされてもスキが小さいので反撃は受けない。

鳳凰脚。相変わらず連続技に組み込むことができる乱舞技。前作と比較すると、ガードされたあとのスキが非常に大きくなったため、余裕を持って反撃を受けることになる。



ほーら、この通り。飛び道具を消しちゃうぞ

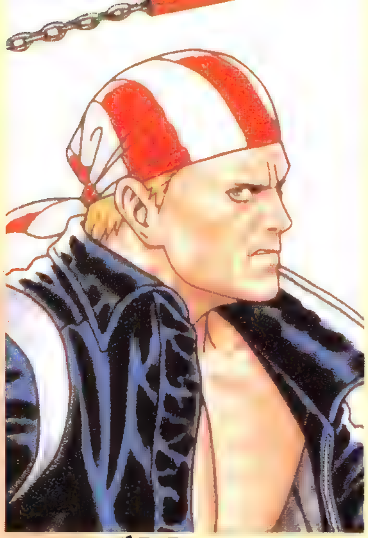


ジャンプ攻撃から連続技にできなくなった

技コマンド表

投げ技	
体落とし	➡+C
特殊技	
ネリチャギ	➡+B
必殺技	
飛燕斬	⬇ため⬆+B
半月斬	⬇↙⬅+BorC
飛翔脚	空中で⬇+B
戒脚	飛翔脚〜↘+B
空砂塵★	➡⬇↘+A
覇気脚	⬇↙⬅+A
超必殺技	
鳳凰天舞脚	空中で⬅↙⬇↘➡+BC
潜在能力	
鳳凰脚	⬇↙⬅↙➡+C

三節棍を使った攻撃がリーチ、判定ともに強い！



ビリー・カーン

解析／蒼炎闘士ゆーち



今回も追い打ち攻撃は長くて決めやすい。入る所では逃さず決めろ

特殊技解説

追い打ち攻撃の頭割下方撃はコンビネーションアタック後はもちろん、地獄落としや火炎三節棍中段打ち（ダウン後に少しダッシュが必要）のあとにも確実なので、確実に決めていこう。また、前作で強力だったコンビネーションアタックのA、B、↓↘→＋Cが、本作では↓C（一段目）、C、↓↘→＋Cに変更されたので、そちらもチェックしておこう。もちろん、↓↘→＋Cを必殺技に変換できるので、今回でも頼りになりそうなコンビネーションだ。

必殺技解説



出す時は常に火炎三節棍中段打ちも入力しておくこと

三節棍中段打ちはリーチもさることながら、威力も高く、ガードさせればスキなしなので、今回も頼れそうな技。だが、上方には攻撃判定がないので、空振りするのは危険。



入力のタイミングが早くなっているので注意。燃やした後は追い打ちだ

火炎三節棍中段打ちは三節棍中段打ちヒット後に追加入力することで発動する必殺技。ダウンも奪え、追い討ち技としての威力も高いので、忘れずに決めていこう。



当て身技から通常の打撃技へと変化。多段ヒットし出も早いので使えるぞ

火龍追撃棍は、ガードブレイクにも使用する今回かなり重要になるであろう多段必殺技。ダウンは奪えないが、三節棍中段打ちのようなため技と違い、とっさにライン移動されてもため時間ナシで、対ライン攻撃キャンセル火龍追撃棍といった簡単な対処ができる。また、無敵時間はないものの上方にも攻撃判定があるので、対空技（一応）として使ってもいい。しかし、ガードされると若干スキがあり（しゃがみガードされると最後が空振る）、反撃を受けるという弱点もある。

雀落としはダウンが奪えるうえ、出が早く、一見対空技として使えそうだが、やられ判定も前方（棒の部分も含む）に出るので、相手の跳び込みを確認してからではつぶされやすい。結局のところは先読み対空に使うことになるだろう。



先読み対空技だが出が早くなっているので見てからでも間に合いやすい

旋風棍は多段技で、相手の飛び道具を消すことが可能。



シールド。多段ヒットし飛び道具を消せるが、使い道はない

また、ライン移動攻撃のあとに出せば連続技になるゾ。しかし、8ヒットすると攻撃判定が消滅してしまうので注意。

強襲飛翔棍は無敵時間がなくなったが、相変わらず着地点を変化させることができ、ガードさせれば相手より先に動くことができる。その点を活用したい。

超必殺技&潜在能力

超火炎旋風棍は出が遅くなり、連続技に組み込めなくなった。また、火炎を回している時にライン移動されたり、画面端でガードされると確実に反撃されるので注意しよう。

大旋風は出だしが全身無敵でスキはない。しかし、攻撃判定が出るまでが遅いので、連続技に組み込めない上に、対空技として使ってもつぶされてしまう。今のところ強襲飛翔棍や火龍追撃棍のあとにひっかけとして使うくらいだろう。



出始めの無敵時間がなくなり弱体化しているが、落下時のスキは小さめ



足元は無敵なのだが出が遅すぎるので有効な使い道がない

技コマンド表

投げ技	
一本釣り投げ	→＋C
地獄落とし	→＋B
特殊技	
頭割下方撃（相手ダウン中）	↓＋C
必殺技	
三節棍中段打ち	←ため→＋A
火炎三節棍中段打ち（三節棍中段打ち中）	←→＋C
雀落とし	↓↙←＋A
旋風棍	A連打
強襲飛翔棍	↙↓↘→＋B
火龍追撃棍★	↓↙←＋B
超必殺技	
超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←＋BC
潜在能力	
大旋風	↓↘→↘↓↙←＋C

クセのある必殺技を駆使していくでしゅ!!



チン・シンザン

解析／ジェイケイ

特殊技解説

落撃双拳は、出の遅い（当然?）しゃがみガード不能技。至近距離で当てれば2ヒットするぞ。少々スキはあるが、反撃を受けるほどではない。

発勁裏拳は、リーチはそこそこだが出が遅くて使いにくい。一応、キャンセルは可能。



出が遅くてリーチもない。中段なので仕方がないけど

必殺技解説



対空というよりは跳び込み防止用。空中ガードは可能だ



間合いが離れてきたところで出してみるといいかも

まず氣雷砲だが、前方は通常技キャンセルで出すか、遠めでの牽制に使うか。対空の方は跳び込み防止になるので、前方での牽制に混ぜて使おう。ただし、両方ともスキが大きいので乱用は禁物。また、↓A、↓B、↘Cからキャンセルで対空を出せば、浮いた相手にヒットするぞ。

次に破岩激。弱は出が早いので連続技や奇襲に使える。弱攻撃からでも連続技になるぞ。また、遠めから当てないように出して接近、すぐに投げる…、といった使い方もできる。ただ、ガードされるとリーチの長い足払いで反撃されてしまうので注意。強は出始めのモーションで相手の技を避けつつ攻撃することができる。ちなみに、→+ABでこの避けモーションのみ出せる（フェイント）。跳び込みをこれで避けて投げ、という芸当も可能だ。

超太鼓腹打ちは、見た目の通り飛び道具を跳び越して攻撃できる。また、先読み対空技っぽく使うこともできる。入力後Aボタンを連打（3回ぐらい）すると、少しの間上空で待機できるぞ。

超反動満腹砲丸は、膨らんでいるところ（出始めはスキ）に下段技以外を受けると、自動的に反撃する技。山崎のサドマゾと同じようなものだ。反撃するまでが遅く（自分が壁を背にしていれば早いが）、ガードされると突進技で反撃されることもある。



最も餓狼SPに近い感じのする技。連続技や奇襲に

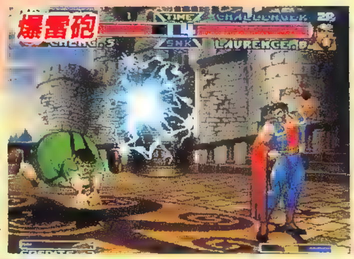


出始めのスキは結構長め。先読みが必要になるだろう

超必殺技&潜在能力

爆雷砲は、弾自体の判定が大きく、着弾点のビリビリ&イナズマにも攻撃判定があるので跳び越されにくい。さらに、画面内に弾が残っていても出すことができる。が、調子に乗って連発していると、ライン移動でかわされて反撃されてしまうので注意。

天地崩落無尽砲は、レバー左右で軌道を調節することができ、うまく調節すれば裏回りで当てる（逆ガード）ことも可能。最初はニュートラルで、当たるちょっと前にタイミングよく前に入れる感じだ。でも、難しいうえにライン移動で回避されるので、実用性は低い。一応、出始め（昇る時）に無敵時間がある。



出したあとすぐにため始めれば連発できるぞ



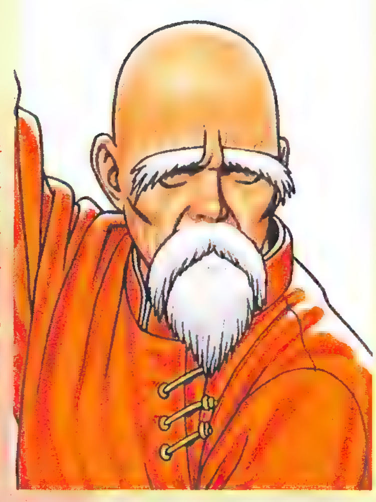
画面外まで跳び上がり、頭上から相手を襲う技

当たるまでが遅く、裏回りを狙う以外使い道はなさそう

技コマンド表

投げ技	
合気投げ	→+C
特殊技	
落撃双拳	→+A
発頸裏拳	A+B
必殺技	
氣雷砲・前方	↓↘→+A
氣雷砲・対空	→↓↘+A
破岩激	←ため→AorC★
超太鼓腹打ち	↓ため↑+A
超反動満腹砲丸	→↘↓↙←+B
超必殺技	
爆雷砲	↙ため↓→+BC
潜在能力	
天地崩落無尽砲	→↘↓↙←+C

基本性能はかなり高い！ 突進&ラッシュで攻めろ!!



タン・フー・ルー

解析／モリスケ

特殊技解説



対空技として使うほか、コンビネーションを出すことも可能

右降龍は跳んできた相手を迎撃できる対空技。できるだけ早めに出すように心がければつぶされることは少ない。

また、右降龍からはC、➡Cというコンビネーションにつなぐこともでき、➡Cキャンセル弱前疾歩が連続技となる。

必殺技解説

怒顔砲は前方斜め上に向かって炎の球を吐き出す技。相手が跳び込んできそうな時に先読みで出しておくのが基本的な使い方。技のスキは非常に小さいため、読みが外れて空振りしても攻撃されることは少ない。また、デカキャラにはしゃがんでいる状態でも怒顔砲が当たり、ガードさせたあとは先に動けるので接近戦で出してみるのも面白い。



スキの少ない対空飛び道具。連発して嫌がらせるのもヨイ

大衝波はリーチが非常に長く、スキもそれほど大きくないので牽制に有効だ。相手の出した飛び道具を貫通しながらヒットする。大衝波をイヤがって跳び込んできそうな時に怒顔砲を置いておく、といった戦法も効果的。しゃがみC攻撃にキャンセルで出すとつぶされにくい。



リーチが長く、飛び道具も貫通するのでかなり強力。先端を当てるべし

前疾歩はめり込まなければ反撃を受けない使える突進技。弱はヒットさせても吹き飛ぶだけでダウンは奪えないが、強なら転ばせることができる。移動速度はかなり速く、判定も強めなので遠距離から接近したい時に出すといい。



食い込ませないかぎりは反撃を受けない突進技。出も早いので使えるゾ

烈千脚はスペシャルの頃は必殺技投げだったが、今回は出始めに無敵時間のある多段必殺技へと変化。無敵時間は短めなので対空技として使うと相討ちになりやすいが、起き上がりにリバーサルで出すと一方的に勝てることが多い。また、A、B、↘Cで浮かせた時も空中で拾えるゾ。



最初の蹴りで相手を浮かせて多段の蹴りを浴びせる

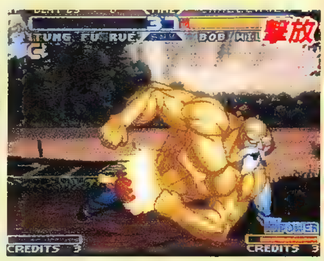


無敵時間は短いので対空技としては不向き。リバーサルで

超必殺技&潜在能力

旋風剛拳は連続技に組み込んで使う。C攻撃にキャンセルだと間合いが離れてつながらないため、A、Bといった小技にキャンセルで出そう。スペシャルの頃はけずり技として使えたが、今作ではそれほどけずれず、終わり際にかなりのスキがあるのでけずり狙いで出すのは控えた方が無難。ちなみに、移動中は別ラインにも攻撃判定があるが、連続ヒットしないので意味はない。

撃放もスキが大きく、無敵時間もないので連続技に組み込む。出したあとボタンを押しっ放しにするとヒット数が増えていくので、10ヒットになったのを確認したら離そう。ボタンを離さずにそのまま押し続けていると自動的に突進するが、連続ヒットしないため反撃を受けてしまうぞ。A、B、➡C、⬅Cから出すと連続技になるのだが、間合いによっては10ヒットする前に届かなくなることもあるため、ボタンを早めに離さなければならない。



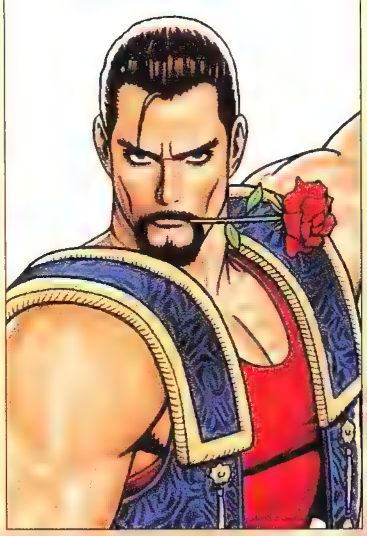
ヒット数を確認する必要アリ。全段ヒットさせれば威力はある



連続技に組み込む時は密着で弱技にキャンセルで出すべし

技コマンド表

投げ技	
衝波	➡+C
特殊技	
右降龍	↘+A
必殺技	
怒顔砲	↓↘➡+A
大衝波	↙ため➡+C
前疾歩	↓↙⬅+AorC
烈千脚★	➡↓↘+B
超必殺技	
旋風剛拳	➡↘↓↑+BC
潜在能力	
撃放	➡⬅↙↓↘+C(ため押し)



ローレンス・ブラッド

特殊な性質の技が多いぞ うまく使いこなそう!!

解析／ジェイケイ



ただの挑発ではない。攻撃避けの効果があるのだ

特殊技解説

ヒートサーベルは餓狼SPのブラッディサーベルに似た技。リーチが長いので、牽制に使えるが、出戻りが遅いので乱用はしない方がいい。

エリアルサーベルは下方向へ判定が強く、通常技対空ならかなりつぶせる。小ジャンプからは出せないので注意。

オーレィはKOFの攻撃避けのような技。出した少しあとに➡+Cと入力すると、カウンター攻撃のような技が出せ、ここからさらに➡↘⬇↙⬅+Cで技がつながるぞ。

トルネードキックは奥ラインだと目茶苦茶リーチが長い。

必殺技解説

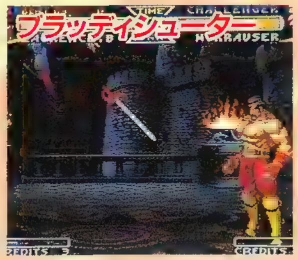


近距離でガードされると反撃を受けるので注意

ブラッディスピンは、根元（1発目）は出が早く、弱攻撃からでも連続技になる。ブレイクショットで出した時は長めの無敵時間があり、まずつぶされないので頼りになる。

ブラッディアクセルは出始めに無敵時間のあるジャンプ技。ジャンプしたあとは、空中で以下の3つの技を出せる。

ブラッディシューターは斜め下に剣を投げつける技。足元に当てると立ちガード不能になるぞ（しゃがみガードですべて防げるが）。笑い声も含め、いやがらせには最適。



ダメージは少ないが、ほかの技との使いわけが有効



微妙な位置で裏回りを狙うとヒットしやすいぞ

ブラッディカッターは攻撃判定が強くて大きい。無敵技以外の地上対空技にはまず負けないし、裏回りで当てるのも簡単。スキも小さく、低い打点で当てたあと着地で出の早い技を出せば、連続ガードになるほど。一応、しゃがみガードは可能になっている。

ブラッディプレスは投げ技。相手の真上～正面付近で、少し引きつけてボタンを押せばゲットできる。ガードの固い相手に有効だ。しゃがんでいる相手は投げれないけどね。

超強そうなカッター&プレスだが、ライン移動～対ライン攻撃であっさり返される。乱用して読まれないよう注意。



ガード君にはこれ。起き上がった少しあとを狙うのもいい

ブラッディサーベルは連続技に使っていける（B、B、➡C、⬅Cキャンセルなど）。ガードされても、1回目で止めるか3回目まで出しきれば反撃は受けない。ただし、ダウンを奪えないという欠点があるので、威力は同程度でダウンを奪える強ブラッディスピンにつなぐ方がいいかも。



けずりもそこそこ。しかし、ブレイクショットには要注意

超必殺技&潜在能力

ブラッディフラッシュは、B、B、➡C、⬅Cや近距離立ちC攻撃からキャンセルで出せば連続技になる。ガードされても反撃は受けにくいぞ。

ファイナルデスブラッディは出始めに無敵時間のある突進技。自分の起き上がり直後やブラッディカッターをガードされたあとに出したり、突進技に合わせたりするといい。ただ、攻撃判定が出る前に無敵時間が切れるのでつぶされることもある。スキも大きい。

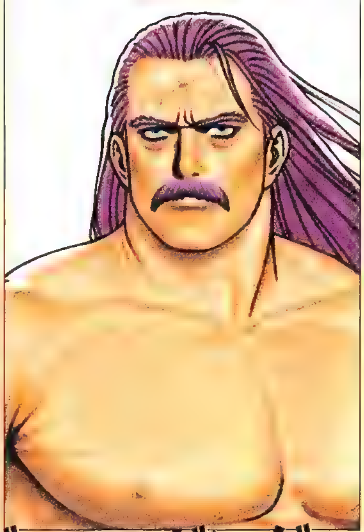


マントで動けなくした相手をメッタ斬りにしたあと…

一閃! 出始めの無敵時間を利用して連係に組み込もう

技コマンド表

投げ技	
マタドールスラッシュ	➡+C
マタドールバスター	（空中で）↙or⬇or↘+C
特殊技	
ヒートサーベル	⬅+A
エリアルサーベル	（空中で）↙or⬇or↘+C
オーレィ	A+B
トルネードキック	➡+B
必殺技	
ブラッディスピン	⬅ため➡+AorC★
ブラッディアクセル	⬇↙➡+C
ブラッディシューター	B.アクセル～⬇↙⬅+AorBorC
ブラッディカッター	B.アクセル～AorBorC
ブラッディプレス	B.アクセル～相手の近くで⬅or➡+C
ブラッディサーベル	⬇↘➡+A（×3）
超必殺技	
ブラッディフラッシュ	↘⬅↙⬇↘➡↙+BC
ファイナルデスブラッディ	⬇↘➡↘⬇↙⬅+C



とにかく投げ技が豊富！攻撃力もかなり高いぞ!!

ヴォルフガング・クラウザー

解析／モリスケ

特殊技解説



威力の高い中段技。リーチは短いので飛び込んだ直後に狙え

カイザーB.プレスは判定の広そうな跳び込み攻撃だが、小ジャンプ中は出せず、普通に出しても裏回りは狙いにくいためイマイチ使いずらい。

デスハンマーはそこそこ出の早い中段技。威力がデカイので常に狙うべし。もちろんガードされても問題なし。

ダイビングエルボーは追い打ち攻撃だが、出が遅くリーチも短いため、画面端でダウンさせた時やリフトアップブロー後ぐらいしか入らない。

必殺技解説

ブリッツボール・上段はデカキャラ以外しゃがまれると当たらない飛び道具。牽制用だがスキが大きいので連発は控えよう。また、画面上に2発撃てなくなっている。



しゃがまれると当たらないが跳び込まれる可能性は低い。牽制に使え

ブリッツボール・下段はしゃがまれても当たる飛び道具。弾道が低い分跳び込まれやすいので、撃つ時は間合いが離れている時や起き上がりに重ねる時ぐらいしかない。ちなみに、密着して出すと下段判定に変化する。

レッグトマホークは多段ヒットの突進技。移動中は下段技を回避することができ、跳び込みをも迎撃することが可能。さらに、ガードされても反撃は受けないため、適当に突っ込んでいるだけでも結構強い。連続技にも最適。

フェニックススルーは突進系の必殺技や跳び込み攻撃をゲットできる当て身技。対空技として使えるので使用頻度は高い。ただ、出るまでに少しだが時間がかかるので、起き上がりに重ねられた技は当て身することができない。



こちらはしゃがんでいる相手にも当たるが跳び込まれやすい。無理に使う必要なし

デンジャラススルーは相手の体勢を崩すコマンド投げ。決めたあとはA、Cレッグトマホークや C、C、→←↙↓↘→（？）+Cといった連続技が決まるが、投げ間合いが狭いので意外と決めにくい。



食い込まなければ反撃されない突進技。決めたら素早く別ラインへ



上段当て身技。跳び込みは読まれない程度にコレで落とすべし



皇帝版屑風。ここからはABCなどコンビネーションを狙うのが手堅い

リフトアップブローもコマンド投げだが、ほぼ密着からでないと投げられないのでまず決まらない。一応決めたあとはダイビングエルボーも入るのでダメージ量は多いが。



追い打ちも入るので威力は高めなのだが間合いが狭すぎて決める機会は少ない

超必殺技＆潜在能力

カイザーウェイブは出が早くなったのでかなり使いやすいが、連続技には組み込めない。また、ボタンを押しっぱなしにしておくと3段階まで性能がアップ。最高状態だと別ラインにも攻撃判定がつく。

ギガティックサイクロンは投げ間合いが異様に広いコマンド投げ。通常技での連係や突進技をガードしたあとに狙えるためかなり強力。噂では、決めている最中の竜巻がボブの・・・らしいが（嘘）・・・？



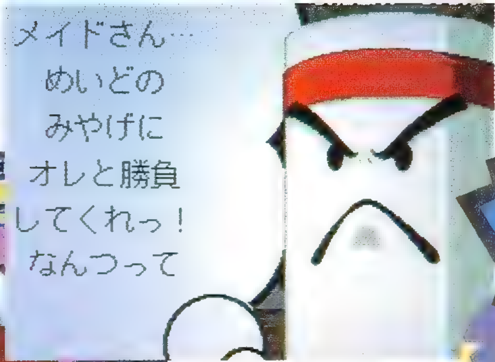
間合いが異様に広く、立ち状態からでも出せるので頼りまくるしか

技コマンド表

投げ技	
ニースマッシャー	→+C
カイザーB.プレス	空中で↓+C
デスハンマー	→+BC
ダイビングエルボー（相手ダウン時）	↓+C
必殺技	
ブリッツボール・上段	↓↙←+A
ブリッツボール・下段	↓↙←+C
レッグトマホーク★	↓↘→+B
フェニックススルー	←↙↓↘→+C
デンジャラススルー	←↙↓↘→+A
リフトアップブロー	→↘↓↙←+B
超必殺技	
カイザーウェイブ	←ため↗+BC
潜在能力	
ギガティックサイクロン	→↘↓↙←→↘↓+C

WAKU WAKU SEVEN

わくわく7™





コミカルなグラフィックと簡単で奥が深い内容で人気の『わくわく7』。
今月は、前号に続いて全キャラを使用しての対CPU戦攻略。これで難敵フェルナンデスも楽勝だぁ～!!

サン電子	格闘アクション	259M
MVS 発売中 ￥98,000	カセット 発売中 ￥29,800	CD — —

システム解析／ジェイケイ

基本キャラ7人を使用しての対CPU戦徹底攻略なのだ!!

対CPU戦基礎知識編

今月のわくわく7の攻略は対CPU戦。というわけで、CPUキャラの全体的な傾向と、ボスキャラ2人（?）の動きなどを解説していこう。

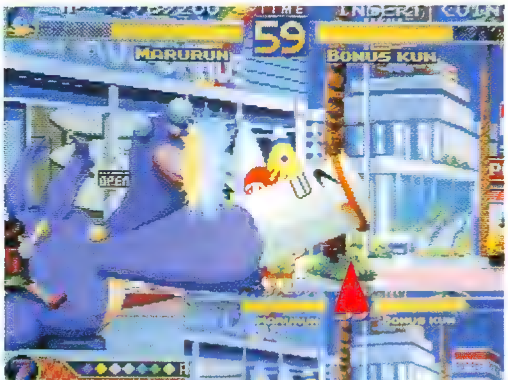
序盤戦の傾向

まずは最初の3面までだが、攻撃してくることが少なくてガードも甘い。跳び込み連続技や、ダッシュからのわくわく投げで適当に暴れていれば、まず負けることはないだろう。

ボーナス君の傾向

4面にはボーナス君が登場。負けてもゲームオーバーにはならず、必ず次の面に進むことができるが、一応攻略法を紹介しよう。各キャラの攻略ページではほとんど触れていないのであしからず。

やることは簡単。立ちガードして渦巻暴風脚や中段攻撃（倒れるっ）を待ち、ガード後に反撃すればいいだけ。渦巻暴風脚は、ガード硬直が解けた直後は空中判定なので、投げや連続技を入れるときは少し遅らせて入力すること。



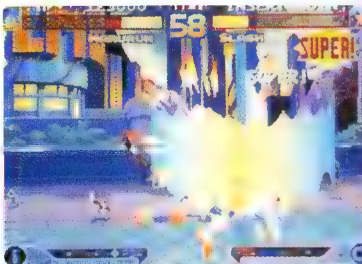


確実に勝ちたいなら、立ちガードで大技を待って、ガード後に…

反撃するだけ。WP版飛び道具連発で、とりあえず減らす手もある

中盤戦以降の傾向

4面以降になると、自分から積極的に攻めてくるようになり、ガードも堅くなるうえにガードキャンセルスーパーモードを巧みに使ってくる。ガードを固めて待ち、大技のスキに反撃していくパターンに切り替えた方がいいぞ。



多少時間はかかるが、ガードを固めて反撃に徹した方が確実なのだ



ゲージがたまっている時は、触るとガードキャンセルって感じ

ラスボスの傾向

ラスボスはフェルナンデス。攻撃力が異常に高く、ヘタをするとあっという間に倒されてしまう。攻略法は各キャラの攻略ページを参照のこと。

関係ないけど、フェルナンデスとフェルデン（ギャラクシーファイトのボスキャラ）は血縁関係にあるらしいぞ。



ちなみにこれはしゃがみガード不能。ガードは必ず立ちで

最後はオマケ

最後に。対人戦でのゲージ部分のわくわくボールの色は、対戦相手を倒した後のCPU戦におけるキャラの出現順通りに並んでいる。一番真ん中側が1面で、外側に向かって2面、3面…となっている。

色に対応するキャラは以下の通り。赤…雷。橙…アリーナ。黄…ティセ。緑…まるるん。青…ポリタンクZ。水色…ダンディーJ。紫…スラッシュ。

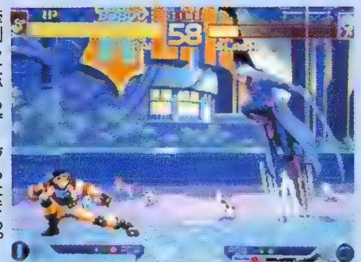


爆皇雷（ばくおうらい）

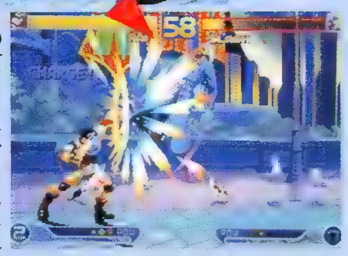
攻略／修羅騎士　鷹

対CPU戦　キャラ別攻略

ここでは、待ちパターンを使って後半戦の攻略をしてみるとしよう…っと、その前に覚えておいてほしいのは、アリーナ、スラッシュ、ダンディJ、まるるんはよく跳び込んでくる。だから対空技で迎撃してちょ。



牽制しながらゲージもたまる。跳び込んでくるヤツは…



対空技でブチ落とせ〜!!　必殺技でもOK

●対アリーナ、スラッシュ、ダンディJ、ポリタンク、雷。まずはしゃがんでガードを固めておこう。アリーナはアリーナトルネードを出してくることがあるが、ガードしたあとは迷わずにわくわく投げを決めていくといい。スラッシュはスラッシュダイナミックを意味もなく出すことがあるので着地際に反撃だ。ダンディJは必殺ロープ（地上、空中どちらでも）を出してくるがしゃがんでいるので当たらない。技の引き際に雷だぁーキックを当てにいこう。ポリタンクはZ弾やドクドクスモークをガード後、素早く雷だぁーキックで反撃しよう。雷は中段攻撃を出してくるので立ちガード後に反撃。イナズマクラッシュガード後はわくわく投げだ。
●まるるんだが、ぼでぇプレス（中段）を出してくることがあるので、立ちガードをしていよう。この技をガードしたあとには、至近距離なら連続技、少し離れている場合ならしゃがみ強キックで反撃。

また、ジャンプ攻撃をガードすれば投げが決まる。
●対ティセ。体力があるうちは跳び込んできてくれるが、体力が少なくなるとちゅーちゅーアタックを連発してくるので、ガード後に連続技だ。
●フェルナンデス。ラウンド直後にバックステップを2回ほどやって間合いを離し、すぐに強イナズマクラッシュを出していけばよく食らってくれるぞ。間合いを詰められてしまった場合は、相手が出すでっかいパンチをガードして、ワンテンポおいてから跳び込んで連続技を狙っていく。または、技を出さず着地後わくわく投げを狙おう。

対CPU戦　基本戦法

●跳び込みパターン

ジャンプ攻撃から連続技を狙うパターンで、主に序盤戦で有効になってくる。狙う連続技は前号（49P）参照。



ひたすら跳び込んで連続技狙い。あひ

●待ちパターン

この戦法はガードを固めておいて（遠めならしゃがみ弱パンチなどで牽制しながらわくわくゲージをためよう）、CPUの技をガード後や空振ったところに反撃したり、跳び込んできたところを対空技で落としたりするパターン。相手キャラにもよるが、歩いてきた場合は、立ちやしゃがみの弱キックで追い払おう。ハラハラアタックが出せる状態なら、わくわく投げを反撃に使ったあとすぐに出せば（相手の方へレバーを入れる）ヒットさせることが可能。



かなりの確率で当たる。カスるだけでもヨシ

対空に使う技は、やや早めにしゃがみ強パンチを出すか、超引きつけてから強イナズマアッパー出すといいだろう。
また、このパターンは後半戦で特に有効になるぞ。

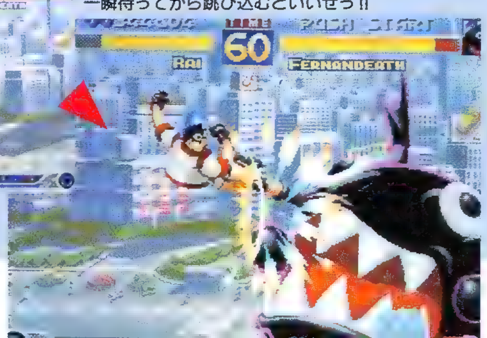


わくわく投げの硬直が解けると同時くらいに…ハリケーン!!



でっかいパンチをガードしたら…

一瞬待ってから跳び込むといいぜっ!!





牧原アリーナ

（まきはら）

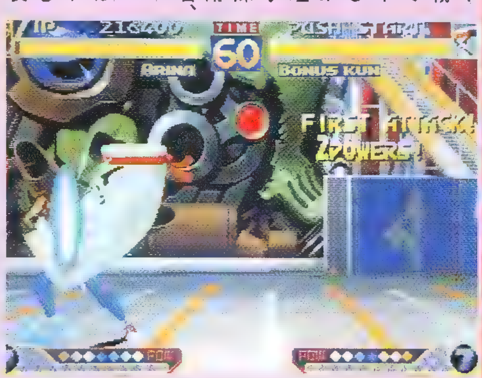
攻略／蒼炎闘士ゆーち

対CPU戦 キャラ別攻略

メインの7キャラには基本戦法①、②だけでOKよん。7キャラ全員に通じるので、お好みに合わせて料理しちゃってね♡

このあとは特殊パターンを使用するボーナス君、フェルナンデスを紹介よ。

ボーナス君はしゃがみガードしていると渦巻暴風脚か中段攻撃を出してくるので、ガード後（中段攻撃は立ちガード）に連続技しちゃおう。



甘いねボーナス君♡ ガードすればスキだらけだよっ！

フェルナンデスはパターンが2通りあるので、それぞれ紹介するね♡ はじめのパターンは『一定の間合いをあけて飛び道具連射パターン』。ラウンド開始よりちょっと離れた間合いでもいいけど、ズームアウトするくらい間合いを離すのがベストね。間合いが近い時は強アリーナビームを1〜2段階で撃つといいよ。



走ってきたところに狙い撃ちできればグッドね♡

間合いを離しているとフェルナンデスはダッシュすることが多いので、アリーナビーム（4段階）かパワーアップアリーナビームを撃てば確実に当たるよ。たまに空中アリーナビームも混ぜると効果的だけど、その時はしゃがみ特大キックデスに気をつけてね。

次のパターンは『跳び込み攻撃からダウンを奪っちゃおうパターン』。ラウンド開始より一歩下がった間合いからへへ〜んで跳び込み込む。へへ〜んはジャンプ頂点くらいで早めに（打点が低いとスーパーモードで返されやすい）出していくといいよ。へへ〜んがヒットしてもガードされても着地でしゃがみ弱パンチ×2→しゃがみ強キックの連続技は決まるので、その連続技でダウンを奪ってやろう。

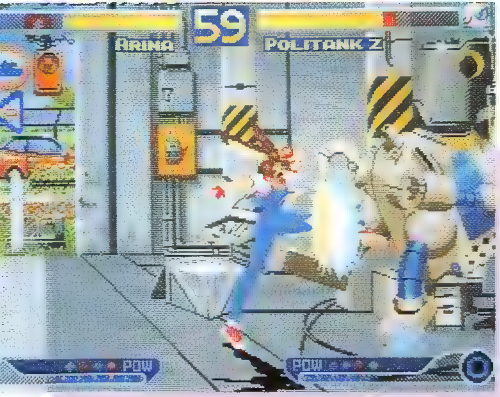
あとは起き上がったのを確認してから再び繰り返していけばOK♡ へへ〜んが2発ヒットした時はパワーアップ版アリーナビームかアリーナクラッシュを決めて大ダメージを狙っちゃおう！



最速のタイミングでダッシュ強キックでも勝てるよ♡ 地味だけど

ほかにも、待ってこの技をガードしたら…

対CPU戦 基本戦法



アリーナトルネードでゴリ押しちゃえば楽勝！

基本戦法①…『メジャーリーグ1号・アリーナトルネードでゴリ押し』パターン

まずはダッシュ強キックで攻め込み、強キックがヒットしてもガードされてもアリーナトルネードを出すべし。アリーナトルネードはなるべく最後まで出し、ガードされたら、再び出すか、一度下がって繰り返そう。とうっ!!

基本戦法②…『しりもち大会97。跳び込み連続技で楽勝よお〜』パターン

その名の通り跳び込み連続技を執拗に狙っていくもの。

跳び込みには強攻撃かへへ〜んを使うといいよ。へへ〜んが2ヒットしたらWP版必殺技（トルネード以外）で大ダメージを狙うとグッドよ。

基本戦法番外…『CPUの技をガード後に連続技で反撃タ〜イム』パターン。

このパターンはCPU戦の最後に方に出てきた時に手強くなるスラッシュ、雷、ティセに有効。スラッシュは必殺技（飛び道具以外）とスライディング、雷は必殺技（飛び道具以外）、中段攻撃、雷だぁーキック、それぞれをガードした後に反撃しよう。ティセには、まず基本戦法1、2で体力を赤ゲージにしよう。すると、ちゅーちゅーアタックを出すので、ガード後に手堅く反撃しようね。とうっ！



ひたすら待って、スキのある技をガードしたら…

反撃タ〜イム！ 連続技で大ダメージを狙うのだ。とうっ！



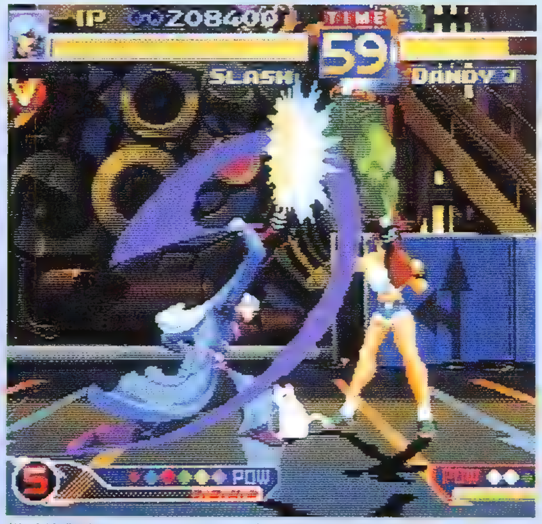
スラッシュ

攻略／ジェイケイ

やっぱり基本は待って反撃だっ！

対CPU戦 基本戦法

基本となる戦法はいわゆる待ち。開始直後ぐらいの間合いでガードを固めて待ち、以下のように対応していこう。

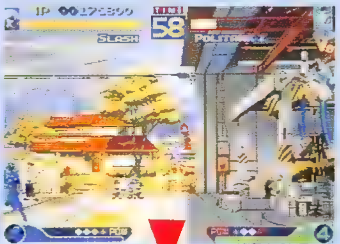


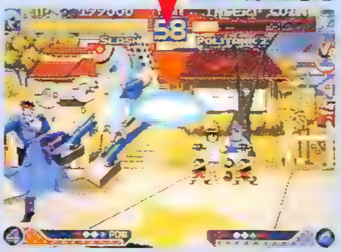
相手が跳び込んできたら、しゃがんだままBボタンを押すべし

跳び込んできたらしゃがみ強パンチで迎撃。スキの大きい技をガードしたら、➡＋Dの膝蹴り、強スラッシュバリヤー（以降強バリヤー）、スラッシュコレダー（以降コレダー）などで反撃。遠い時は歩いて間合いを調節。歩いて近づいてきたらしゃがみ弱キック→しゃがみ強キックを当てるとよくヒットする。

膝蹴りでぶっとばした相手が壁を蹴って跳ね返ってきたら、そこに膝蹴りをあわせれば再度ぶっとばすことができる。コレダーを決めたあとは、一瞬待ってダークネスウィンドを出すと決まりやすいぞ。

➡Dを決めたあとは相手をよく見ておき…





戻ってきたら➡D。繰り返しハマることも

対CPU戦 キャラ別攻略

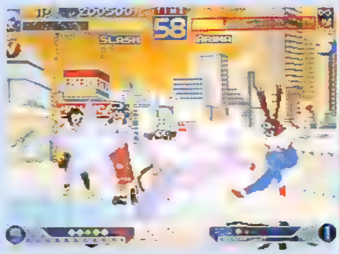
前半の3面ぐらいまでは結構やさしめなので、ダッシュからの膝蹴りやコレダー、跳び込み連続技などでゴリ押しするだけで勝つことができる。

後半面は積極的に攻めてくるようになるので、基本戦法通り、待って反撃に徹しよう。

雷には立ちガード待ち（至近距離ではしゃがみ）。雷だぁーっ！　キックやイナズマクラッシュをガード後にコレダーを入れる。中段攻撃はガード後に強バリヤーだ。

まるるんにも立ち待ち。ぐるぐるパンチやぼでぇプレスガード後に膝蹴りで反撃だ。跳び込み攻撃はガードした後にコレダーを入れるといい。

アリーナがアリーナビームをため始めたら、スラッシュテレポート（D）で弾を回避しつつ接近、スキに強バリヤーなどを決めてやろう。

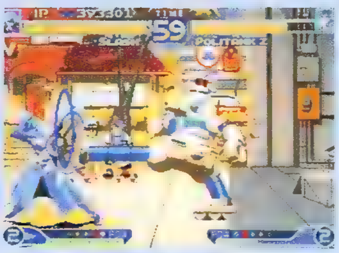


これや毒などをガード後、ダッシュ➡Dだ

ティセは体力が減ると注射攻撃を乱発する。ガード後に強バリヤーで反撃しよう。

ダンディJの上段必殺ロープはしゃがんでいれば当たらない。スキにダッシュから膝蹴りを入れよう。跳ね返ってきた時は、膝蹴りではなくしゃがみ強パンチで返すように。

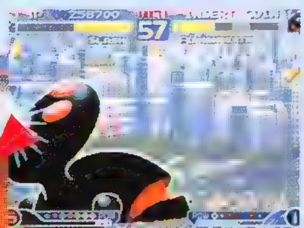
ポリタンクZには、手足を伸ばす技や飛び道具などをガードしたあと、ダッシュから膝蹴りを当てるとヒットしやすい。遠い時はよくダッシュ回転攻撃を出す。全段ガード後にコレダーや膝蹴りで反撃。



慣れれば結構楽。狙わなくても勝てるけど

スラッシュに対しては画面端で待つ。跳び込みやテレポートからスラッシュダイナミックを出すので、着地にコレダーを決めよう。スライディングガード後は強バリヤーだ。

フェルナンデスに対しては、ひたすら立ちガードしてB－Gなパンチ（キック）を待ち、ガードしたらすぐに強スラッシュショットを出す。これの繰り返し。近ければ刀の部分から入ってダウンを奪えるので、すぐにダークネスウィンドを出そう。ほぼ確実に決まるぞ。たまってなければ追い打ちを入れておこう（相手がスーパーモードの時はダメ）。



間合いに関係なく、ガードしたらすぐ強Sショットを出すべし

近ければ硬直に入るし、遠くてもケズリになるのだ





驚異人体発火拳が強力かつ有効だっ!!

ダンディJ

攻略／MASA藤原

対CPU戦 基本戦法

ダンディJは必殺技の驚異人体発火拳（↑↓↘＋パンチ）がCPU戦では超有効で、この技だけで全キャラ倒すことができるにょ。

やり方としては、相手に驚異人体発火拳が必ず届く距離で（重要）出す。ガードされたり、出かかりをつぶされたらまた驚異人体発火拳を出し、ヒットしたら相手の起き上がりに驚異人体発火拳を重ねるように出す。ただし、相手が移動起き上がりをしてくることがあるので、相手をの起き上がりをよく見ておくこと。

驚異人体発火拳は、空振りすると硬直中に反撃されてしまうことがあるので注意するように。

相手に最低でもガードさせるということを守っていれば、驚異人体発火拳を出しているだけで、CPU戦は全キャラに勝つことができる。



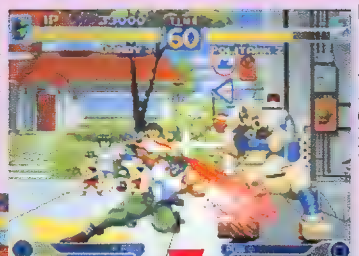
このぐらいの間合いから、先端を当てるように出す

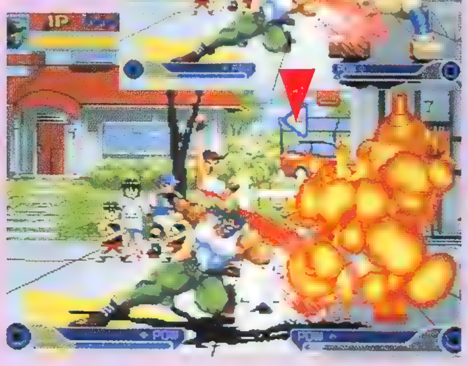

移動起き上がりには注意。相手をよく見て発火拳を出すこと



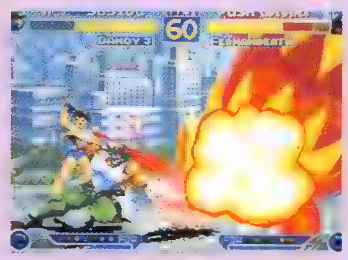
ガードさえさせてしまえば反撃は受けないのだ

対CPU戦 キャラ別攻略


CPUはなぜか立ちガードで防ごうとするのだが…


発火拳は下段判定なので見事にヒット。ガードされることは少ない

驚異人体発火拳を一生出しとくだけのパターンで全キャラに対して勝てる。特定のCPUキャラに対してはこのパターンが効かないということはほとんどない（後半は絶対に食らう、というほどではなくなるが）。もちろんフェルナンデスにも勝てます。


フェルナンデスにだって簡単に勝てます

●攻略の詳細

ラウンドの開始と同時に驚異人体発火拳を出すと、なぜかかなりの高確率でヒットしてくれる。ラウンド開始直後の驚異人体発火拳がヒットした時は、相手の起き上がりに対しては驚異人体発火拳を重ねる。この起き上がりに重ねる驚異人体発火拳がヒットした時は、次の起き上がりに再度同じことを繰り返していけばいい。

驚異人体発火拳をガードされた時の対処だが、ガードされたことによって相手との距離が離れてしまった場合は、相手が驚異人体発火拳がぎりぎり当たる間合いまで近づいてくるのを待ち、間合いに入ったら驚異人体発火拳を出せばいい。時折、相手がなかなか近づいてこなかったり、反撃してきてパターンにはまってくれなかったりする時もあるので、そういう時は自分から近づいていくようにする。

最後に、驚異人体発火拳は弱と強の出だしの早さ、硬直時間がまったく同じで、強の方が威力があるという技なのだ。まあ、強で出しといた方が、CPU戦、対人戦ともにいろいろいいことがあったりしそう。



ヒットして転ばせたら、起き上がりに重ねていけばOKなのだ



ひたすら攻めるか それとも待つか!?

まるるん

攻略／ジェイケイ

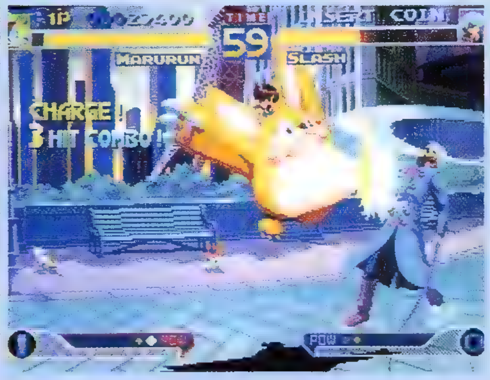
対CPU戦 基本戦法

まるるんの対CPUでの基本戦法は大きく分けて2つ。一つめは跳び込みパターン。

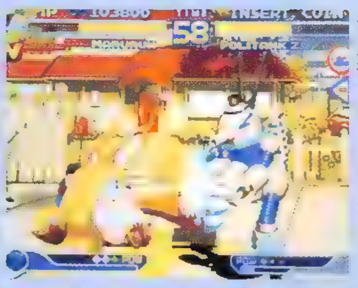
ひたすらジャンプ弱キック↓立ち弱キック↓立ち強キック↓追い打ちの連続技を狙うという戦法だ。追い打ちを出すタイミングは、相手が地面につくと同時。遅れると回避されることがあるので注意。

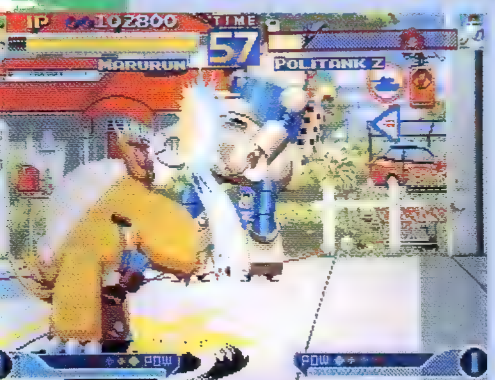
2つめは待ちパターン。ガードを固めて待ち、近づいてきたらしゃがみ弱パンチで追い払う、跳び込んできたら立ち強キックで迎撃、スキのある技をガードしたらキッチリ反撃、というように、相手の行動に対応していく戦法だ。

パターンではないが、まるるんビンタ（相手を画面端に追い詰めていたらぽーい）を決めたあと、すぐにみらくるボイスを出すという連係を、CPUはほぼ確実に食らってくれる。狙っていこう。



連続技でためて、ビンタ→ボイスを狙うと吉


歩いてきた時は、適当にしゃがみ弱パンチを当てて追い払うといい


対空技は立ち強キック。少し早めに出せば、ほぼ確実に返せるぞ

対CPU戦 キャラ別攻略

前半面は、跳び込みパターンやダッシュからのまるるんビンタ（↓みらくるボイス）でゴリ押しするだけでOK。

後半はゴリ押しが通じにくくなるが、積極的に動いてくるので待ちパターンが有効になる。キャラ別にいうと、雷、アリーナ、スラッシュ、ダンディJ、ポリタンクZ、まるるんが後半に出てきた時は待ちパターンが通用するのだ。

雷には立ち（至近距離ではしゃがみ）ガードで雷だぁーっ！ キックやイナズマクラッシュを待ち、ガード後にまるるんビンタ。跳び込みはガードし、そのあとのイナズマアッパーまでガードして反撃。

アリーナはよく跳んでくる。立ち強キック（WPぶんぶんコプター）で迎撃すればOK。

スラッシュに対しては画面端まで後退して待っていると、跳び込みorテレポートからスラッシュダイナミックを出してくる。着地にまるるんビンタだ。スライディングもしゃがみ強パンチなどで反撃可能。


着地にビンタ→ボイスでほとんど勝ちだ

ダンディJの上段必殺ロープは、しゃがんでいれば当たらない。スキにぽでぇプレスなどを入れることができるぞ。

ポリタンクZのぐるりんもぐりんは、出現時に垂直ジャンプ強パンチを合わせよう。

まるるんに対しては立ちガードで待ち、ぽでぇプレスを


完全に消えたら垂直ジャンプ、早めに強パンチを出せばOK

これがよくヒットするぞ。着地後立ち弱キック↓立ち強キック↓みらくるボイス↓追い打ちとつなごう（ゲージがなかったら直接追い打ち）。


このあと、少し前に歩いて跳び込むと…


BIG攻撃を跳び越せることが多いのだ

ガードしたら強ぐるぐるパンチで反撃。跳び込みはガードしたあとにまるるんビンタ。

ティセだが、相手の体力が多い時は跳び込みパターン。体力を減らすと注射攻撃を連発するので、立ちガードしたあとに立ち弱キック↓立ち強キックなどで反撃しよう。

フェルナンデスは独自のパターンで倒す。とりあえず立ちガードしてBIGなパンチ（キック）を待ち、ガードしたら半歩前に歩いたあとジャンプ弱キックで跳び込もう。



コマンド投げと待ち戦法でOK

ティセ=ロンブローゾ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

キャラ別 対CPU攻略

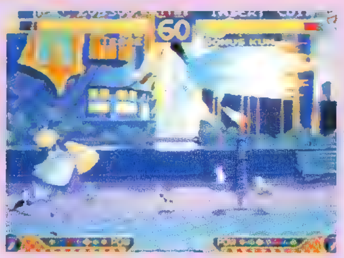
LOT.No1はメイン7キャラ全員に有効です。コツさえつかめば簡単なので、がんばって下さい。まるるんは電子光線だけでも勝てますよ～。

LOT.No2は、雷、ティセ、特にスラッシュ（最後の方に出現した場合）に有効です。スラッシュは必殺技（飛び道具以外）と立ち強キック（しゃがんでいると当たらない）、スライディング後が狙い目ですよ～。ティセは体力が赤くなると、ちゅーちゅーアタックを出すので、ガード後に反撃しましょう。最後は特殊パターンが有効なキャラを紹介です。

ポリタンクZはLOT.No1以外にしゃがみ強キックをガードさせ、硬直がとけたらしゃがみ弱キックから連続技を入れるパターンを使いましょう。しゃがみ強キックを跳び越えられたら、CPUの着地に裏から連続技を入れてね。このパターンはCPU戦のはじめの方なら全キャラに通じるので覚えておきましょう。


跳び越えられたら、裏から連続技を

ボーナス君はラウンド開始直後からのびのびアームを出していくだけでOKです。ヒット後は、ほぼ確実に立ち直りをするので、跳ね返ってきたら再びのびのびアームで吹っ飛ばし続けてあげましょ。


や～ねぇ奥様♡　…のびのびアームでOK

フェルナンデスにはラウンド開始の間合いより一歩下がった間合いで跳び込みます。跳び込む際には強キックで打点を高く、ジャンプ頂点くらいで早めに（低いとスーパーモードで返されやすい）出していきましょう。その後は、跳び込み攻撃がヒットでもガードでもしゃがみ弱キックから連続技が確実に決まりますよ～。後は起き上がったのを確認してから繰り返しですよ。


着地に素早く連続技でダウンさせちゃいましょ～う♡


なるべく跳び込み攻撃を早めに出してぇ～…

対CPU戦 基本戦法

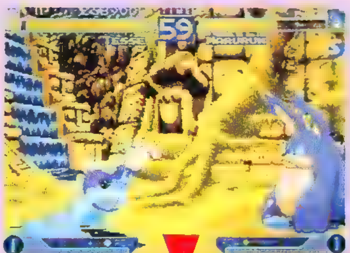
LOT.No1『ダッシュからぐるぐるぱぁ～』パターン。

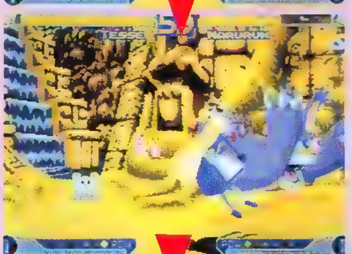
名前からもわかるように、わくわく投げのぐるぐるぱぁ（→↘↓↙←＋D）を狙うだけです。え～と、まずはCPUとの間合いを一定距離あけて（ラウンド開始直後より一歩下がったくらい）下さい。

その後CPUめがけてダッシュし、相手の目の前でぐるぐるぱぁを入れればOK。目の前でCPUの技が出ていても吸えちゃうのでダッシュして近づいたら怖がらずに投げにいってね。ぐるぐるぱぁで投げた後はCPUが起き上がったのを確認してから再び狙っていきましょ。跳び越えられた場合は、すぐに反対へダッシュしてCPUの着地を投げちゃいましょうね。ゲージがたまっている時は画面の広い方に投げ、超電子イレイザー（投げ直後）で大ダメージを狙っちゃおう。

LOT.No2…『CPUの大技をガードし続け、ガード後に反撃ですよ～』パターン。

画面端などで、しゃがみガード(跳び込み攻撃は立ちガード)をしてCPUの出方を見ましょう。また反撃には、しゃがみ弱キック×2→しゃがみ強パンチの連続技が安定ですよ～。また、ガード後に距離が離れているならしゃがみ弱キック→しゃがみ強パンチを使ってください。


遠目からゴゴゴ～っとダッシュで近づいて…


ぐ～る、ぐ～るっと投げちゃいましょう♡



ゲージがたまっていたら、すぐハラハラアタックですよ～



人間大砲連発で『たまや〜!!』

ポリタンクZ

攻略／ジェイケイ

対CPU戦 キャラ別攻略

前半の1〜3面は人間大砲パターン（ガードされても連発する）だけで充分。

後半に出てきた時も人間大砲パターンが通用するのは、雷、ティセ、ポリタンクZ。

雷に対してはガードされても連発していけばOK。間合いが遠めの時は少しずつ歩きながら出すなどして、空振りはしないようにすること。

ティセの場合はガードされたら様子を見る。跳び込んできたらしゃがみ強パンチで迎撃、注射攻撃はガード後にしゃがみ強パンチで反撃しよう。

ポリタンクZも様子見。手足を伸ばす攻撃、飛び道具系などのスキのある技をガードしたら人間大砲を出すべし。



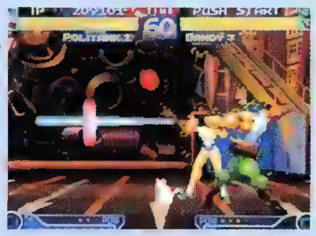
これらをガードしたあとに人間大砲だ

跳び込みはガードしよう。

待ちパターンを使った方が確実なのは、アリーナ、まるるん、ダンディーJ。まるるんに対しては立ちガードで、あとの2人にはしゃがみガードして待とう。跳び込み以外の対処法は以下の通りだ。

アリーナのアリーナトルネードは、ガードしたあとにしゃがみ強パンチで反撃しよう。

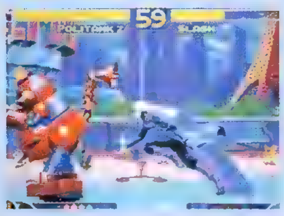
ダンディーJは必殺ロープを多用するが、注意していれば見てからでも跳び越せる。ジャンプ強キック（少し引きつける）→Z弾を決めよう。



モーションを見たらすぐに前ジャンプ

まるるんはぐるぐるパンチやぼでぇプレスを出すことが多い。どちらもガード後にしゃがみ強パンチなどで反撃可能だ。跳び込みはガードしたあとに投げることができる。

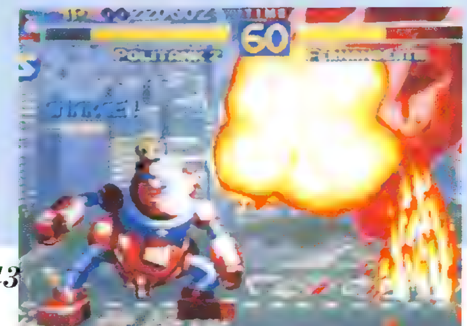
スラッシュは、ドクドクスモークを連発しているとそのうち食らってくれる。空中で食らったら跳び込みから連続技、地上で食らったら人間大砲を決めてやろう。



テレポートされても大抵ドクがヒット。跳んできて食らうことも多い

ラスボスのフェルナンデスだが、実は開始直後からZ弾（タメなし）を連発し続けるだけで簡単に勝ててしまう。間合いが離れたら少しタメて（2段階目）撃つようにすればなおよい。万が一パターンがくずれても、立ちガードでBIGなパンチ（キック）を待ち、ガードしたらすぐにZ弾を出せばいいだけ。

絶え間なく連射するだけ。跳び込まれたって大丈夫なのだ



対CPU戦 基本戦法

基本戦法は2つ。それぞれについて解説していこう。

1つめは人間大砲パターン。先端が当たる間合い（開始直後、もしくは少し遠め）から人間大砲を出していくというもの。ガードされた時は、人間大砲を連発していくか、いったん様子を見るかを、相手によって使い分けていこう。



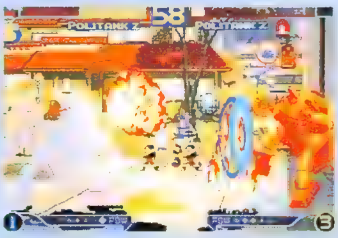
間合いはこれぐらい。空振りしないよう注意



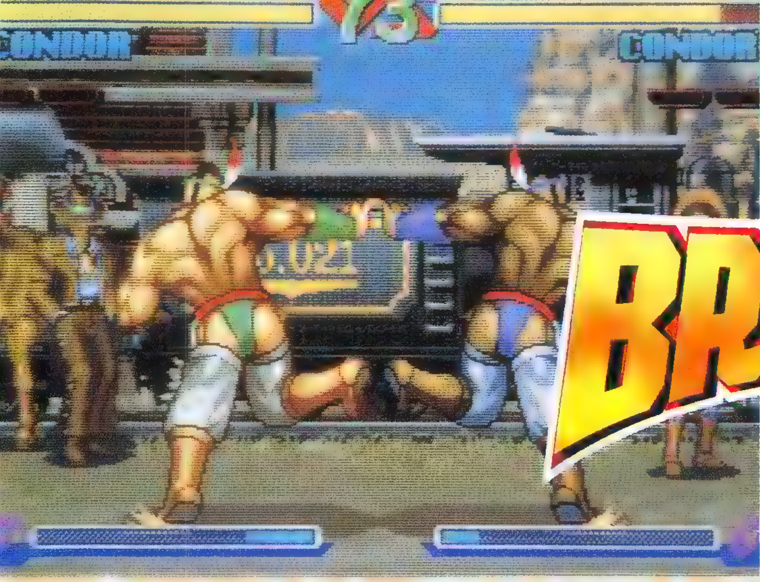
お手軽対空技。確実に返してダメージを与えていこう

2つめは待ちパターン。開始直後ぐらいの間合いでガードを固めて待ち、相手の跳び込みをしゃがみ強パンチで迎撃していくというパターン。跳び込み以外への対処方はキャラ別攻略の方を参照のこと。

ちなみに、CPUはWP版Z弾をほとんどガードしない。



たまったゲージはWP版Z弾に使うとヨイ



BREAKERS™

ゲームセンターに鳴り響くあの声を聞くたびに思い出す…。個性的なキャラたちによる対人戦攻略ついに開始！　これを読んで差をつけるのだ！

今回は対戦を中心に紹介。詳しくつっこんだシステムや、お得な情報も逃さずにお届けするぞ！　重箱のスミをつついても、もうこれ以上は出てこないぞ！

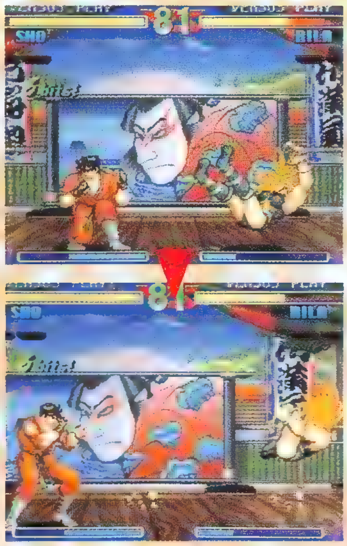
ビスコ ＞ 格闘アクション ＞ 210M

MVS	カセット	CD
発売中 98,000円	3月21日発売予定 29,800円	4月下旬発売予定 6,800円

移動起き上がり

相手の攻撃を受けて転ばされた時、地面に叩きつけられると同時ぐらいにボタンを3つ以上同時に押すと、通常の起き上がりとは違う「移動起き上がり」をすることが可能。

キャラごとに多少差はあるが、全員共通で後方に退避しながら起き上がるので、起き上がりに対する攻めから逃れたり、タイミングを狂わせることができるぞ。



コマンド入力はこの直後。地面についた直後ぐらいだ

無敵状態のまま間合いを離すことができるぞ

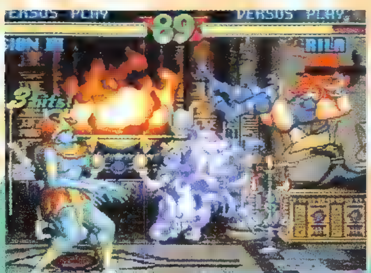
ボタン連打でヒット数アップ



結構カンタンに30HITする。気合いは不要だ

タオロンの超必殺技である練斜腿は、出したあとキックボタンを連打することでヒット数を最大30まで増やすことができる。もちろん、ダメージの方も増加するぞ。

また、ライラのブラッディ・ファングとアルシオンⅢのアヌビス・ハッグも、ボタンの連打（4つどれでも可）がヒット数に影響する。放っておけば最大ヒット数まで入るのだ。しかし、食らった側がボタンを連打すると素早く振りほどくことができ、攻撃側がボタン連打すると振りほどかれるのを阻止できるのだ。ヒットさせたら（食らったら）、とりあえずボタンを連打するようにしよう。

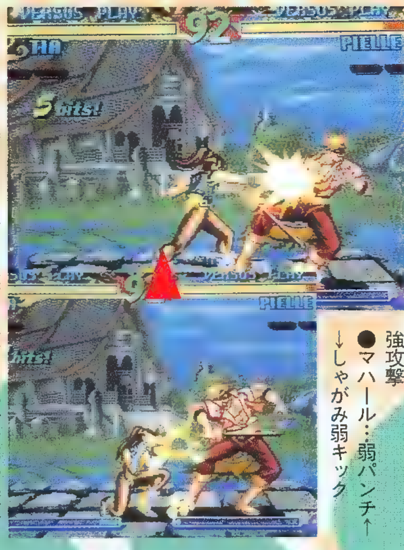


食らった側がガンバれば、その分ダメージを軽減できる

通常技をつなごう

特定の組み合わせの通常技に限り、タイミングよく次の技を入力すると、最初の技の戻りがキャンセルされ、次の攻撃に素早くつなぐことができる。これが可能なキャラ&技は以下の通り。指定のないものは、遠、近、立ち、しゃがみに関わらずOKっす。

- ●翔…弱パンチ↕弱キック、弱攻撃↓強攻撃
- ●タオロン…弱パンチ↕弱キック
- ●ティア…弱パンチ↓弱キック、しゃがみ弱キック↓弱パンチ
- ●コンドル…弱パンチ↓弱キック、近距離立ち弱キック↓強攻撃
- ●マハール…弱パンチ↕しゃがみ弱キック



スキやのけ反り時間、出の早さによっては連続技になることも

戻りをキャンセルできない組み合わせでも…

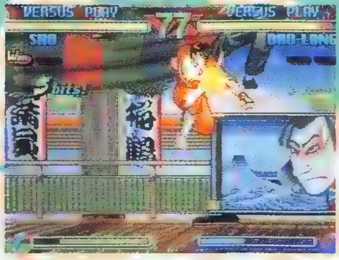
※コマンドはマイキャラが右向きの時のものです。
※キャンセル表は編集部調べです。

空中連続技の決まる条件

このゲームでは条件さえ合えば、吹き跳んだ相手に空中で追撃することが可能。その条件を詳しく解説していこう。

各キャラの通常技の中には、空中の相手に連続でヒットする性質を持っている技もある。これを、文中では「空中ヒット技」と表記する。

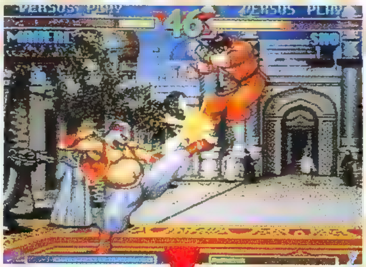
一つめは、空中の相手に、通常技→空中ヒット技、空中ヒット技→通常技（空中ヒット技）とつなぐ場合。この組み合わせが入るのは、最初の技がヒットしたあとの一定時間内のみ。さらに、5ヒットまでしか入らなくなっている（5ヒットするとダウンを奪える）。翔のジャンプ弱パンチや、タオロンのジャンプ強キックは空中ヒット技に設定されているようで、空中の相手に連続でヒットするぞ。

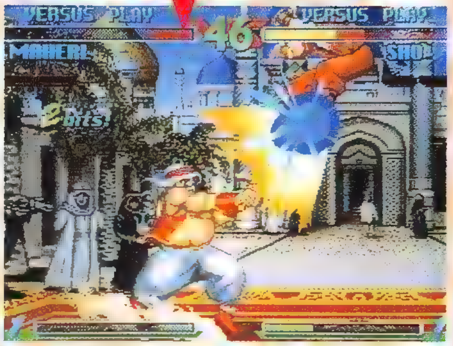


空中でビシビシ入る翔のジャンプ弱パンチ。楽しげ

2つめは、通常技（空中ヒット技）→必殺技。これもヒット後一定時間内のみだが、ヒット数に制限はない。

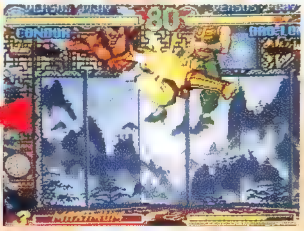
これのおかげで、対空の通常技→キャンセル上方向に攻撃する必殺技、という跳び込んできた相手への空中連続技が可能になる。例えばマハールなら、対空の遠距離立ち弱キックにキャンセルをかけてパニッシュ・ソードを出せば、空中の相手に弱K、パニッシュともにヒットするぞ。

空中の相手に通常技をヒットさせたあと…


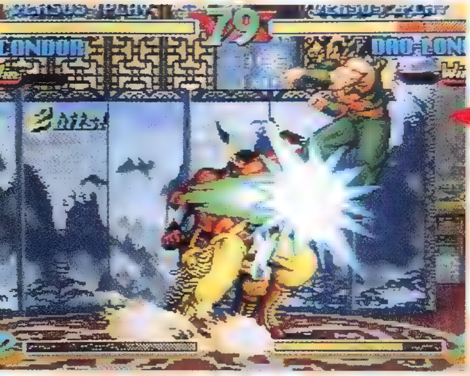


キャンセル必殺技。空中連続技として成立するナリ

3つめは、通常技or空中ヒット技or必殺技→超必殺技。ブレイカーズの目玉ともいえる連続技で、なんと相手が着地するまでに当てれば拾うことができる。もちろん、ヒット数の制限もナシ。



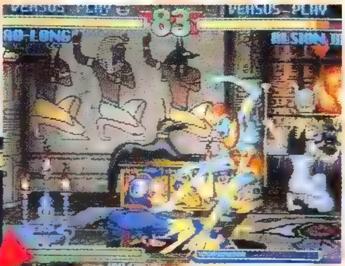
空中戦でせり勝ったあとは、大抵相手より先に着地できる



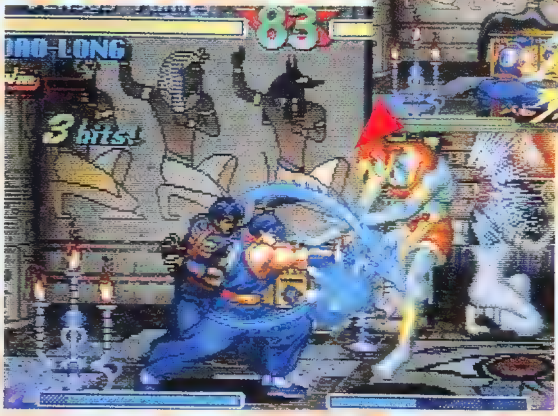
着地と同時に超必殺技を出してみよう。結構拾えるぞ

必殺技で吹き跳ばしたあとや、跳び込みを対空技で迎撃したあとの他、空中の相手にジャンプ攻撃を当てたあと、しゃがみ強キックをヒットさせたあとなどもチャンス。とにかく、空中の相手に当たりさえすれば拾えるのだ。各キャラの攻略ページでいくつか紹介しているので、試してみるといいだろう。

どの組み合わせの場合でも、最初の技が相討ちになった時は追い討ちできなくなってしまうので注意。また、投げ技で浮かせた相手も追撃することはできないぞ（一部のつかみ技は例外）。



しゃがみ強Kでのわずかな浮きも、空中連続技の対象となる



キャンセル超必殺技で拾える。この場合は接地直後まで大丈夫だ

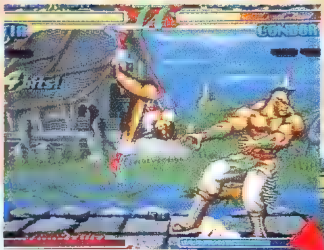
ニセ連続技の罠

実は、画面上のヒット数表示ではつながっていても、完全な連続技になっていない場合があることが判明した。

完全な連続技でなくてもヒット数がつながってしまうのは2通りある。

まず、ギリギリで連続技にならない攻撃が相手にヒットした時。もちろん、相手がガードしていれば途中で防がれてしまうぞ。

もう一つは、特殊なのけ反り状態からの連続技。一部の通常技や特殊技（ティアの強攻撃系やコンドルのしゃがみ弱キックなど）がヒットした時ののけ反りは、後半部分に限り、食らった側がボタンを押せば回復して技を出すことができてしまうのだ。技を出さずにガードしようとする相手にはつながるけど、暴れる相手には連続技にならないというわけ。連続技を試す時（探す時）は注意してくだされ。



強P→Sスパイクは、ガードの間に合わない連続技だが…



相手が暴れるとつながらず、反撃されることすらある

お得情報

翔のみ、空中でジャンプ弱パンチを何回も出すことができる。さらに、ジャンプした直後から弱パンチを連発すると、通常より高くジャンプできるぞ。

コンドルのムーンライト・シェイクは、→↘↓↙←↖→↘↓↙←↖＋AorC（左右逆でも可）と素早く入力すれば立ち状態から出せるのだ。



跳ばせて落とすの戦法が基本だぞ

神威(かむい) 翔(しょう)

攻略／修羅騎士 鷹

対人戦攻略

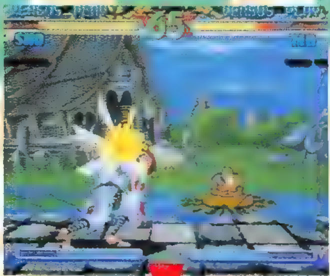
普段は中～遠距離から、飛び道具である烈光波をフェイントを混ぜつつ撃って、相手の様子をうかがっていこう。もちろんフェイントに引っかかって跳び込んできた相手には、対空技である紅三段蹴りを引きつけてから出して迎撃しよう。要は〝跳ばせて落とす〟だ。しゃがみ強パンチも対空として使えるうえ、ヒットしたら紅三段蹴りにつなぐことができる。紅三段蹴りは威力の高い強で出していこう。

ほとんど跳び込んでこない相手には、弱烈光波を撃ったあとにジャンプやダッシュなどを使って近距離戦に持ち込み、神威 翔の神髄〝ラッシュ〟を仕かけていこう。

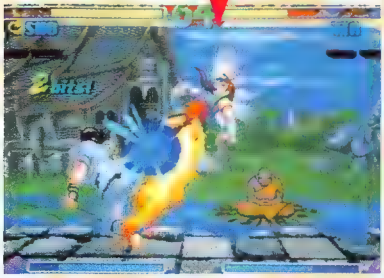
ジャンプから攻める場合は、普通の跳び蹴りといった感じの強キックや差し込みキックを出していこう。しかし、対空を持つ相手には注意が必要。

ダッシュからは、①しゃがみ強キック→弱烈光波 or 乱気流蹴り。ゲージがたまっている場合は乱気流蹴りをガードされた時、激烈光波を出して技のスキをフォローしよう。②瓦割り（中段）→各種必殺技。③ダッシュジャンプ強キックで裏回りを狙う。④相手との間合いをギリギリまでつめて、バックジャンプ→差し込みキック。以上4パターンを使っていくといいぞ。

近距離戦に持ち込んだなら、しゃがみ弱キック×1～2発から立ち or しゃがみ強パンチ→烈光波などを出して連続技を狙おう。しゃがみ弱キックをガードされている時は、途中で瓦割りを織り混ぜよう。もちろん④のバックジャンプから差し込みキックも有効なので覚えておこう。



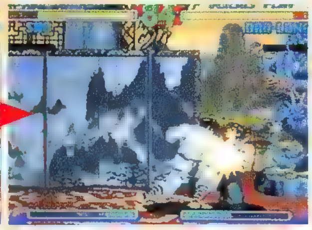
しゃがみ強パンチは対空にすることができ…



キャンセルをかければ、紅三段蹴りなどでで追い討ち可能



弱烈光波を放ったあとは、ダッシュ等で追いかけて…



中段攻撃などを出していくといいぞ

技コマンド表

●必殺技

技	コマンド
烈光波(れっこうは)	↓↘→＋AorC
紅三段蹴り(くれないさんだんげり)	↓↙←＋BorD連打
乱気流蹴り(らんきりゅうげり)	↓↘→＋BorD
疾風正拳突き(しっぷうせいけんづき)	→←→＋AorC

●超必殺技

技	コマンド
聖拳衝波(せいけんしょうは)	↓↘→↓↘＋AorC
激烈光波(げきれっこうは)	空中で↓↘→↓↘＋AorC
紅岩砕蹴(くれないがんさいしゅう)（空中可）	↓↙←↓↙＋BorD

●特殊技

技	コマンド
瓦割り(かわらわり)	AC同時押し
臑蹴り(すねげり)	BD同時押し
飛び膝蹴り(とびひざげり)	BC同時押し
肘3段攻撃(ひじだんこうげき)	近距離C3回押し
踏みつけ(ふみつけ)	ジャンプ中↓B
アッパー	ジャンプ中↑C
差し込みキック(さしこみキック)	ジャンプ中↓D
裏イズナ空中投げ(うらイズナくうちゅうなげ)	空中でレバー＋CorD

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	○	○	○	○
遠距離立ち	○	○	○	×
しゃがみ	○	○	○	○
垂直ジャンプ	○	○	○	×
斜めジャンプ	○	○	○	○
瓦割り	○			
臑蹴り	○			
飛び膝蹴り	○			
肘3段攻撃	○／○／○			
踏みつけ	○			
アッパー	○			
差し込みキック	○			

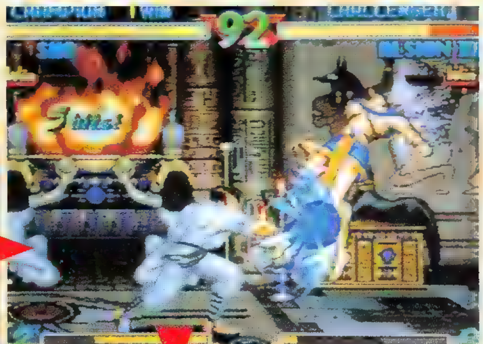
連続技

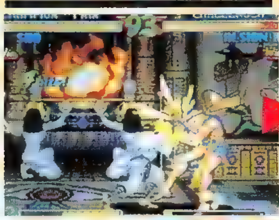
●ジャンプ強キック→しゃがみ弱キック×2～3→しゃがみ強パンチ→キャンセル強紅三段蹴り（強烈光波→紅岩砕蹴）

画面端なら烈光波を強疾風正拳突きに代えてもいいぞ。

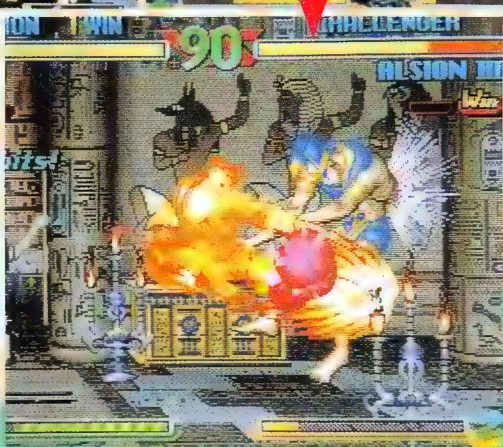
次はジャンプ強キックは省くけど、他の連続技も紹介するよ～。しゃがみ弱K×5→遠距離立ち強P→キャンセル強烈光波。これは初心者向けだよ。弱技×2→遠距離立ち強パンチ×2→キャンセル強乱気流蹴り or 強烈光波。ここで紹介した連続技は、必殺技だけでなく、地上で出せる超必殺技にもつなげることができるので覚えておいてね。

キャンセル強烈光波とつないで…





ジャンプ強K→しゃがみ弱K×2→しゃがみ強P…



最後は紅岩砕蹴。かなりハデな連続技だ

●ジャンプ弱パンチ×2→立ち弱パンチ→ジャンプ弱パンチ（昇り）→キャンセル激烈光波

ジェイケイお気に入りのお遊び連続技。他にもお遊び連続技があるので紹介しよう。跳んできた相手を立ち弱パンチで迎撃するのが条件。立ち弱パンチ（空中の相手にヒット）→ジャンプ弱パンチ×4→キャンセル紅岩砕蹴 or 激烈光波。ヒッヒッヒ…。

待ちで楽勝！最強キャラか!?



李　刀龍（リー　タオロン）

攻略／無双拳士ま

対人戦攻略

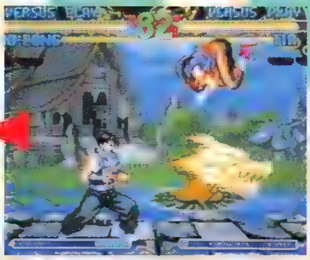
ためもスキも小さい弱功龍牙を牽制に使い、相手の様子をうかがいながら闘おう。相手が跳び込んでくるようならば穿弓腿で落としてしまえ。これはいわゆる〝待ちパターン〟だ。しかし、穿弓腿がため技なので、先読みで跳ばれると少々キツいが、中・長距離で対峙する時のメイン戦法として使えるぞ。

中距離では前記した戦法の他に、リーチが以外と長いしゃがみ強Kが有効だ。このしゃがみ強Kからキャンセルオーラ掌打や肘落としが有効だ。オーラ掌打には、さらにキャンセルがかけられるので、オーラ掌打がガードされたら弱功龍牙、ヒットしたなら超必殺技などを入れよう。意外と相手は引っかかってくれるぞ。

肘落としは中段技で、しかも空中でも攻撃判定があり、ガードされてもスキがないので使える技だ。相手との距離をつめたい時や、飛び道具を跳び越す時に使うといいぞ。

近距離ではしゃがみ弱Pや立ち弱Kでチクチクやろう。チクチクやりながら相手のでかたをうかがい、反撃してくるようならば穿弓腿を出そう。で、もしチクチクやっているのが一発でも当たれば、そこからオーラ掌打→功龍牙を入れてしまおう。

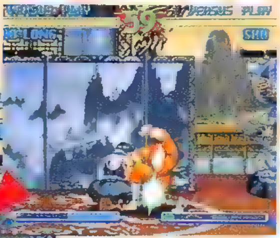
ここまで説明してきた戦法は〝守り〟を重視した戦法。ここからは〝攻め〟の戦法を紹介してこう。跳び込みからの攻めが主体で、中でも多段技の跳び込み強Kが非常に使える。一発でも当たれば、しゃがみ弱Pからの連続技でガンガンいける。が、露骨に跳び込まないで、弱Kや肘落としなどをフェイント技として使いながら跳び込むチャンスを作り、相手を攻め立てよう。



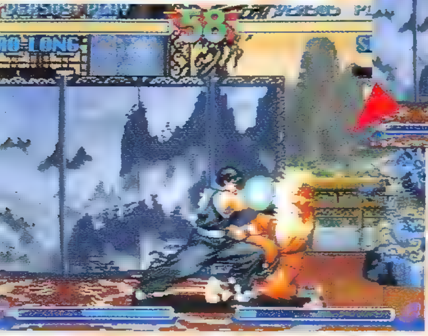
中・遠距離で牽制に使える、弱功龍牙で相手を飛ばせて…



穿弓腿でバッチリ落とせる。功龍牙を出したら速効でために移ろう



リーチの長いしゃがみ強キックのあと功龍牙でもいいけど

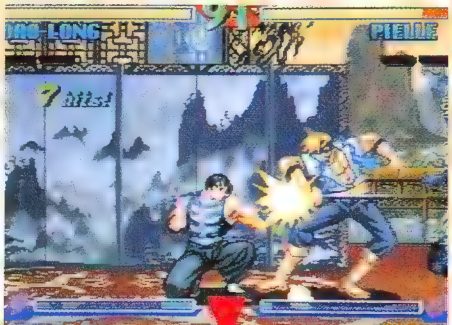


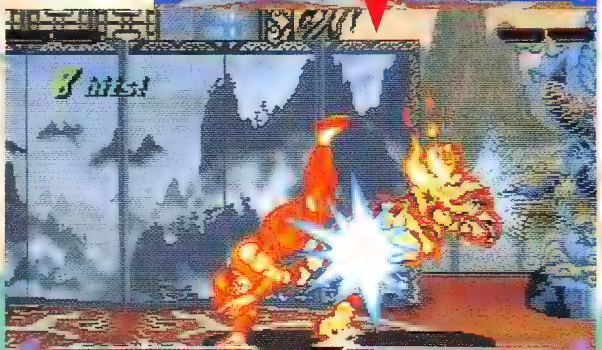
このオーラ掌打がお勧めだ。キャンセルもかかるしリーチも長いぞ

連続技

●跳び込み強K→しゃがみ弱P×3→立ち弱K→キャンセルオーラ掌打→キャンセル強功龍牙

跳び込み強Kからの連続技。ちょいと忙しいが、いい感じでダメージを与えられるぞ。超技ゲージがたまっていれば、功龍牙を神極乱舞や砲神連波にしよう。なかなか壮快だぞ。で、最もお手軽なのがしゃがみ弱P×3→強穿弓腿だ。減りもいいので、これで安定でもOKだぞ。

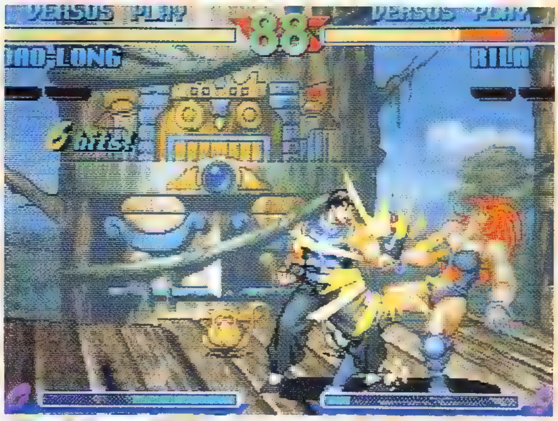




ジャンプ強Kから弱P3発とつないで強穿弓腿をいれよう。簡単だし与えるダメージも◯

●跳び込み強K→立ち強P→キャンセルオーラ掌打→キャンセル強功龍牙

こちらの連続技は、見た目がカッコイイのでお気に入りの連続技だ。もちろん、与えるダメージもいい感じだ。ちょっと難しいけど、立ち強Pから上段回し蹴り→立ち弱P→立ち弱K→オーラ掌打→強功龍牙という連続技もあるぞ。オーラ掌打から超技でもいいけどね。



ジャンプ強キックから立ち強Pへ。ここからオーラ掌打につなごう

技コマンド表

●必殺技	
功龍牙（こうりゅうが）	←ため→＋AorC
穿弓腿（せんきゅうたい）	↓ため↑＋BorD
●超必殺技	
砲神連波（ほうしんれんぱ）	←ため→←→＋AorC
神極乱舞（しんきょくらんぶ）	←ため→←→＋BorD
練糾腿（れんきゅうたい）	↙ため↘↙↑＋BorD
●特殊技	
オーラ掌打（しょうだ）	AC同時押し
上段回し蹴り（じょうだんまわしげり）	BD同時押し
肘落とし（ひじおとし）	CD同時押し

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	○	○	○	○
遠距離立ち	○	○	×	×
しゃがみ	○	○	○	○
垂直ジャンプ	×	×	×	×
斜めジャンプ	×	×	×	×
オーラ掌打	○			
上段回し蹴り	×			
肘落とし	×			



ムーンライトスラムが勝利へのカギだ！

コンドル・ヘッズ

攻略／ジェイケイ

対人戦攻略

地上戦は強くないので、ジリジリと接近しつつ、跳び込みから攻めることになる。普段はジャンプ強キックから連続技を狙い、ガードしがちな相手には空ジャンプからムーンライト・スラム（以降、Mスラムと表記）を決めよう。

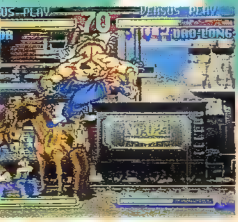
跳び込み攻撃をガードされた時は弱攻撃で刻んだあと、しゃがみ強キック（遠距離立ち強キック→キャンセル強スカイ・ブリッジ）や、再び跳び込んで裏回りボディプレスor空ジャンプMスラムといった連係の他、ガードがちな相手には、跳び込み攻撃や弱攻撃からのMスラムも有効。

ただ、技を当ててからのMスラム（投げ）は、相手のガード（食らい）硬直が解けた直後は入らないので注意。少し間を置かないと投げられず、暴れる相手には決まらないぞ。

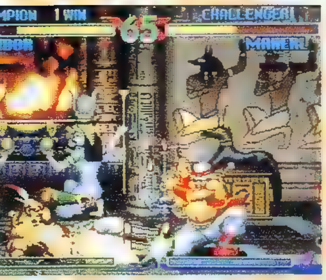
ちなみに、ある程度間合いが近ければ、少し早めにMスラムを入力しても空振りポーズが出た直後にMスラムが決まってくれる。ただし、この時は威力が低くなってしまうので、できればタイミングよく入力するようにしたい。

跳び込んでばかりでは、対空技の的になってしまう。一旦様子を見たり、グランド・バッファローホーンでの奇襲（弱強を使い分けて先端を当てるように出す）も混ぜること。様子見がちな相手には、思い切って踏み込んで立ちMスラムを狙ってみるのもいい。

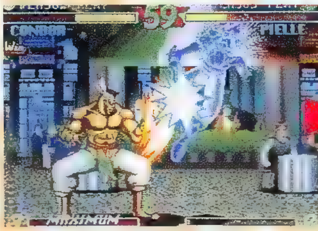
対空技はトマホーク・ジャック。遅れるとつぶされやすいので、少し早めに出すようにすること。先読みで振りまいておくのも手。出せるなら、引きつけてのアトラス・ロックバスターが完璧対空。対空ではないが、相手が高い位置で技を出すようなら、ガード後にMスラムが決まりやすい。



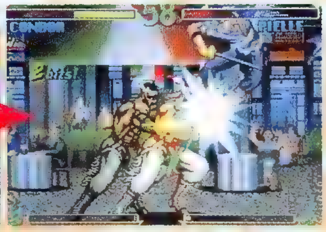
高さが低く、ダメージも減少。極力避けたいところだ



先端を当てれば、ガードされても反撃されにくいぞ



跳び込みをトマホーク・ジャックで迎撃したあとは…



吹き飛んだ相手をアトラス・ロックバスターで拾うことができるぞ

技コマンド表

●必殺技

トマホーク・ジャック	ボタン3つ以上同時押し
グランド・バッファローホーン	➡➡+BorD
スカイ・ブリッジ	⬇↘➡+BorD
ムーンライト・スラム	接近して1回転+AorC

●超必殺技

アトラス・ロックバスター	⬇↘➡⬇↘+AorC
ムーンライト・シェイク	接近して2回転+AorC

●特殊技

踏み込みストレート	遠距離で➡+C
ボディースラム	接近して➡or⬅+AorB
パイルドライバー	接近して➡or⬅+C
バックドロップ	接近して➡or⬅+D
ネックハンギングツリー	接近して↘+AorB
ヘッドバット	接近して↘+C
鯖折り	接近して↘+D
ボディープレス	ジャンプ中⬇+C
ヒールスタンプ	ジャンプ中⬇+D

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	○	○	○	○／×
遠距離立ち	○	○	×	○
しゃがみ	○	○	×	×
垂直ジャンプ	×	×	×	×
斜めジャンプ	×	×	×	×
踏み込みストレート	×			

連続技

●跳び込み攻撃→しゃがみ弱パンチ×2～3→キャンセル弱スカイ・ブリッジ

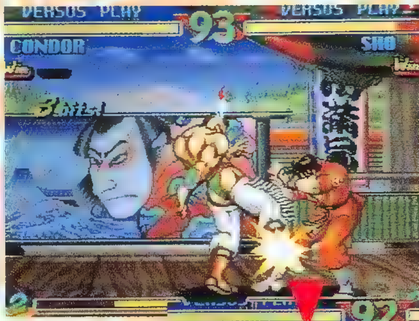
お手軽連続技。威力は大したことないが、ダウンを奪えるので逃さず決めておきたい。しゃがみ弱パンチの数を欲張ると、弱スカイ・ブリッジが届かなくなるので注意。

最後をアトラス・ロックバスターに代えれば、届かなくなる直前までしゃがみ弱パンチを入れても大丈夫だ。

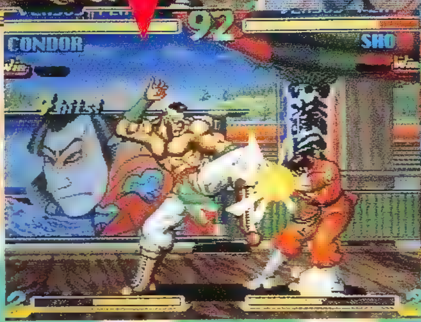
●跳び込み攻撃→しゃがみ弱パンチ→近距離立ち弱キック→遠距離立ち強キック→キャンセル強スカイ・ブリッジorアトラス・ロックバスター

威力重視の連続技。間合いが遠い時は入らないので、着地でいきなり遠距離立ち強キックにつなぐようにしよう。

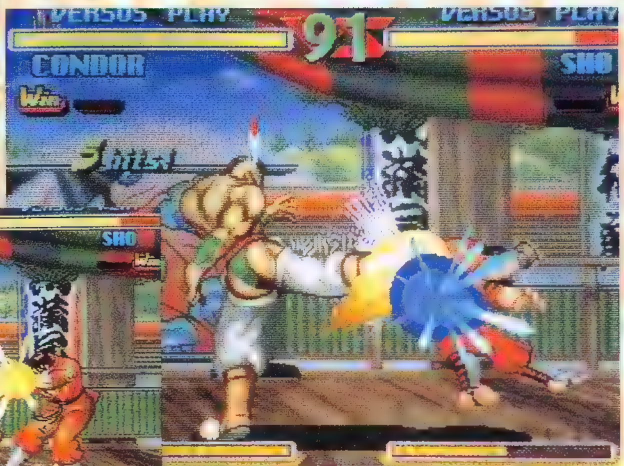
下段技である、しゃがみ弱キックから遠距離立ち強キック→キャンセル…とつなぐこともできるが、なぜか相手が暴れると連続技にならない。ガードはできないんだけどね。



跳び込みからしゃがみ弱パンチ➡近立ち弱キックときて…



さらに遠立ち強キック。タイミングよくつなごう



シメはキャンセルで強スカイ・ブリッジ。結構減るぞ



素早い動きと強力な対空技でらっくしよう～

ティア・ラングレー

攻略／蒼炎闘士ゆーち

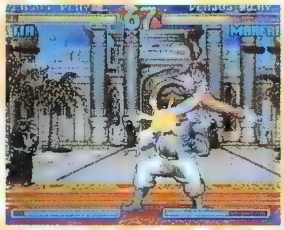
対人戦攻略

何といってもティアはスピードがあり、突進必殺技のソル・スパイク(以下S.S)に加え、高性能飛び道具のラピッド・ゲイル(以下R.G)や、対空技としてかなり信用度の高い弱ライジング・アッパー(以下R.A)も備えているので、ガンガン攻めていくことができる。飛び道具で牽制～跳び込んできた相手をR.Aで撃退、といったお決まりのシチュエーションに持っていくことも可能。はっきりいえば、自分から攻めてもよし、守ってもよし、どの間合いでも闘えるオールマイティーキャラなのです。

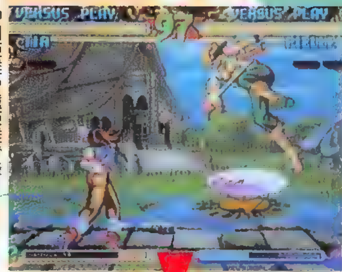
それでは間合い別に…。まず遠距離からの奇襲にはS.Sが最適。ただ、強で出してガードされると大抵反撃されるので注意。ダッシュからのしゃがみ強キックで足元を攻めたり、ダッシュジャンプ弱キックで裏回りを狙うのもよい。あらかじめ牽制でR.G撃って相手の動きを止めれば攻め込みやすいゾッ。その際、常にR.Aでの対空迎撃の準備をしておくとよりよい♡

ちなみに通常技対空だが、近めはしゃがみ強パンチ、遠めは立ち強キックが使える。ヒット後は、ラピッド・チャージを出せば拾えるぞ。間合いにもよるが、しゃがみ強パンチ→キャンセル弱R.A→ラピッド・チャージという大道芸的な対空連続技も可能。

近づいたら、立ちorしゃがみ弱パンチから連続技を狙っていこう。中段のかかと落としは、少し遠めから遠距離立ち強パンチ(しゃがみ強キック)をキャンセルして出し、2段目だけを当てるといい感じだ。



ダッシュジャンプから裏に回れる距離を覚えておくといい



中間距離や遠距離で牽制のR.Gを撃ち…



跳び込んできたところをR.Aで撃退する黄金パターン！



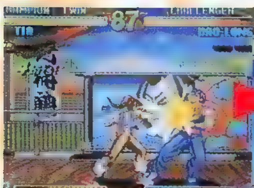
リーチが長めの2発目だけを当てると反応されにくい

連続技

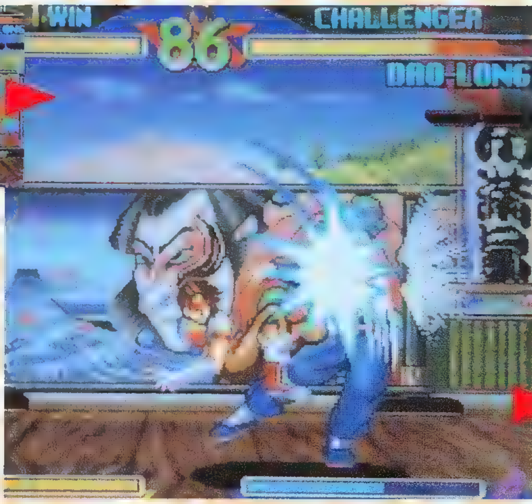
●跳び込み攻撃→近距離立ち弱パンチ→遠距離立ち弱パンチ×2→遠距離立ち強パンチ→キャンセル強ソルスパイク→バーニング・リボルバー

強ソル・スパイクヒット後はバーニング・リボルバーで追い討ちができるので、単発で出す時にも心がけよう。

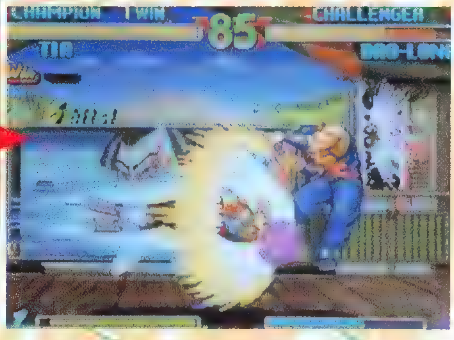
ただし、強パンチ(キック)→キャンセル強ソル・スパイクは相手が暴れていると連続技にならず、割り込まれることすらある(ガードすることは不可能)。知っている人には入らないので注意。



遠距離立ち強パンチをキャンセルして…



強ソル・ソパイク。ヒットしたら速攻でコマンド入力！



すると追い討ちとして超必殺技が決まるのだ。カイオ～ー

●跳び込み攻撃→しゃがみ弱パンチ×2→遠距離立ち強パンチ→ラッシュブロー(1段目)→キャンセル強ライジング・アッパーorラピッド・チャージ

こっちは確実に入る連続技。しゃがみ弱パンチの一発目は、しゃがみ弱キック(下段技)に代えてもOK。リズムよく入力していこう。

難しいという人は、跳び込みから強パンチ→ライジング・アッパーか、弱パンチ連射→ラッシュブロー(1段目)→キャンセル強ライジング・アッパーを練習しよう。

技コマンド表

●必殺技

- ラピッド・ゲイル ↓↘→+AorC
- ライジング・アッパー →↓↘+AorC
- ソル・スパイク（空中可） ↓↙←+BorD
- ミラージュ・スピア・キック BorD連打

●超必殺技

- ラピッド・チャージ ↓↘→↓↘+AorC
- バーニング・リボルバー（空中可） ↓↙←↓↙+AorC
- カットラス・フラッシャー ↓↘→↓↘+BorD

●特殊技

- ラッシュブロー AC同時押し
- かかと落とし BD同時押し
- アッパー ジャンプ中↑+C
- 蹴り落とし 空中でレバー+CorD

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	○	○	○	○
遠距離立ち	○	○	○	○／○
しゃがみ	○	○	○	○
垂直ジャンプ	○	○	○	×
斜めジャンプ	○	○	○	×
ラッシュブロー	○／×			
かかと落とし	○／×			
アッパー	○			

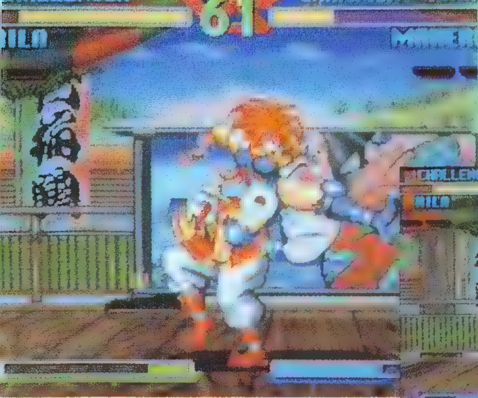


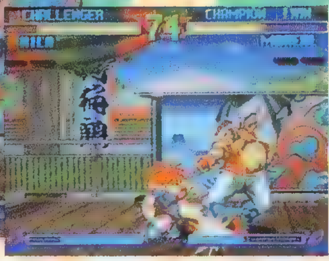
素早い動きで相手を翻弄しよう

ライラ・エスタンシア

攻略／ジェイケイ

対人戦攻略





空ジャンプからのしゃがみ弱Kでガード段を迷わせよう

ジャンプ弱Kは裏回り可能。表ガードで防がれるんだけど

ジャンプスピードが非常に速いので、跳び込みからの攻めが中心になる。

跳び込みからの選択肢は、ジャンプ強キックを当てるか、技を出さずに着地して投げやしゃがみ弱キックからの連続技を狙うか。通常は前者を、ガードしがちになった相手には後者を使っていこう。

ジャンプ強キックで跳び込んだあとは、裏回りで当たる前方ジャンプ弱キックで跳び回りつつ、前述の空ジャンプからの攻めを混ぜていこう。

跳び込みから連続技を狙う場合は、確実にヒットする時以外は2つ目の連続技が無難。ガードされているようなら、キャンセルで出す技を弱クイック・スクラッチにするか、弱攻撃で止めて、再び跳びこんだり、遠距離立ち強パンチに連係させるといい。

跳び込みからの攻めに適度に地上技を混ぜると効果的。

少しずつ前に歩きながら遠距離立ち強パンチを当てていき、相手が反撃しそうなところで跳び込む、という感じだ。たまにさりげなく下にためておき、対空の弱ワイルド・セイバーを狙うのもいいぞ。ちなみに通常技対空は、近い時は近距離立ち強パンチ、中～遠距離ではしゃがみ強パンチor早出しの遠距離立ち強キックだ。

最後に超必殺技の使い方を。シャイン・ビーストは、自分の起き上がりや弱クイック・スクラッチを当てたあとに出してみるといい。ブラッディ・ファングは飛び道具を跳び越して攻撃可能。キャンセル飛び道具も、連続ガードになっていなければ跳び越せるぞ。



ガードさせてしまえば、わずかだが有利に動けるのだ



見てからでも間に合う。ゲージがたまったら意識しとこう

連続技

●跳び込み攻撃→近距離立ち強パンチ→キャンセル強スピニング・クローor強クイック・スクラッチ

スピニング・クローは間合いが遠いと入らないものの、クイック・スクラッチよりも威力が大きく、硬直が解けると同時にブラッディ・ファングを出せば、吹き飛んだ相手を拾うこともできる（吹き飛び方にもよるが）。補正がかかるので減りは少ないが、見た目はなかなかカッコイイぞ。



跳び込みから近距離立ち強パンチにつないで…



そのままボタン連打すればスピニング・クローまで決まる



吹き飛ばす方向＝入力方向は反対側が多い。決め打ちで入力しよう

●跳び込み攻撃→しゃがみ弱パンチ×1～2→キャンセル強クイック・スクラッチ

決めやすさ重視。しゃがみ弱パンチは間合いによって数を減らすようにすること。しゃがみ弱パンチの1発目を下段技のしゃがみ弱キックに代えることもできる。ただし、微妙に出が遅いので、跳び込みからつなげる場合は打点を低くする必要がある。

技コマンド表

●必殺技

- クイック・スクラッチ　←ため→＋AorC
- ワイルド・セイバー　↓ため↑＋BorD
- キラー・スネーク　←ため↘＋BorD
- スピニング・クロー　AorC連打

●超必殺技

- シャイン・ビースト　←ため→←→＋AorC
- ブラッディ・ファング　↙ため↘↙↑＋BorD

●特殊技

- ダイナマイトキック　遠距離で→＋D

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	○	○	○	×
遠距離立ち	○	×	×	×
しゃがみ	○	○	×	×
垂直ジャンプ	×	×	×	×
斜めジャンプ	×	×	×	×
ダイナマイトキック	×			

BREAKERS™

長い手足で相手を押さえ込もう



アルシオンⅢ

攻略／モリスケ

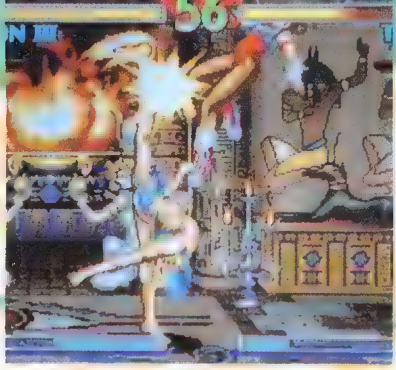
対人戦攻略

地上戦は判定の強いレバー後ろ入れ立ち弱パンチやしゃがみ弱キック、レバー後ろ入れ立ち強パンチで牽制しつつ、キャンセルをかけて弱ダッシュ・ニーやハエ叩きを出して攻める。弱ダッシュ・ニーは食い込ませなければ反撃を受けないので、間合いに注意して出そう。中段のハエ叩きはガードされると反撃を受けてしまうものの、ヒットさせれば連続技を決められるので、見切られない程度に使うべし。

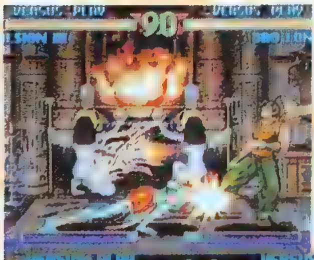
レバー後ろ入れ立ち強パンチなどが届かない間合いでは、出の早い立ち強パンチやリーチのあるしゃがみ強キックで攻撃。しゃがみ強パンチの頭突きは中段の飛び道具を回避しつつ攻撃できるので、飛び道具を連発してくる相手には狙って決めるべし。

相手が跳び込んできそうな時は、先読みで立ち強キックを置いておく。跳び込まれたのを見てから出したのではつぶされてしまうが、置いておくように出せば一方的に勝てる。中段の踵落としも一応対空技として使えるが、跳び込み攻撃を早めに出されると簡単につぶされてしまうので使い勝手は良くない。

アルシオンは出の早い無敵必殺技を持っていないので、一度跳び込みをガードしてしまうと一気に攻め込まれてしまうことが多い。攻め込まれそうな雰囲気になったら、無敵時間のあるバックダッシュで間合いを離すことも重要。無敵状態になるデッドリー・クローを出して回避を試みてもいいが、ガードされると反撃確定なので多用は禁物。



跳び込みは必ずコレで落とすべし。空振りを怖がるナ



飛び道具頼りクンには頭突きで対処。接近してから狙え



最もリーチのあるしゃがみ強キックは空振りに注意して多用するべし

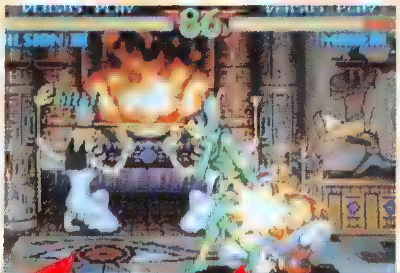


ジャンプ強キックやレバー↓+強パンチでも裏回りを狙える

連続技

●ハエ叩き→レバー後ろ入れ強パンチ→キャンセル強ダッシュ・ニー

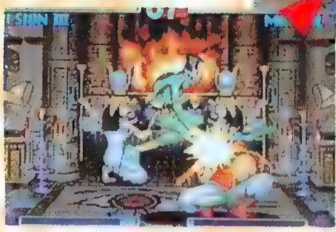
特殊技のハエ叩きがヒットすれば、着地で通常技が連続ヒット。キャンセルのかかるレバー後ろ入れ強パンチにつなげてキャンセル必殺技を決めよう。つなげる必殺技は強ダッシュ・ニーではなくポイゾン・フォッグや超必殺技も問題なく決まる。ハエ叩きが入った時は逃さず決めるべし。



レバー後ろ入れ強パンチをはさんで必殺技だ

●デッドリー・クロー→アヌビス・ハッグ

出が遅く決めずらいデッドリー・クローだが、入ってしまえば浮いている相手に超必殺技のアヌビス・ハッグが空中でヒット。ファラオ乱舞でも拾えるが、威力が低いのでアヌビス・ハッグで安定。ちなみに、画面端の相手にポイゾン・フォッグや強ダッシュ・ニーの先端を当てた時もアヌビスハッグで拾うことが可能。



ハエ叩きはキャンセルで出して見切られないように



ポイゾン・フォッグもつながるけど威力は低い

技コマンド表

●必殺技

- ポイゾン・フォッグ　←↙↓↘→+AorC
- デッドリー・クロー(空中可)　↓↙←+BorD
- ダッシュ・ニー（空中可）　↓↘→+BorD

●超必殺技

- アヌビス・ハッグ　↓↘→↓↘+AorC
- ファラオ乱舞（らんぶ）　↓↙←↓↙+AorC

●特殊技

- 伸（の）びキック　←+D
- ハエ叩（たた）き　AC同時押し
- かかと落（お）とし　BD同時押し
- アルシオンドライバー　空中でレバー+CorD

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
←立ち	○	○	○	×
→立ち	○	×	×	×
しゃがみ	○	○	×	×
垂直or斜めジャンプ	○	×	×	×
ジャンプ中↓	○	○	×	×
伸びキック	×			
ハエ叩き	×			
かかと落とし	×			



ピエール・モンタリオ

攻略／MASA藤原

対人戦攻略

モンタリオは遠距離立ち弱パンチがとっても使えるナリ。弱パンチのくせにリーチが長いので、チクチクやって相手に嫌がらせをし、たまに下段技のしゃがみ強キックで足元を攻めていくナリ。しゃがみ強キックはめり込まなければ反撃を受けないナリよ。

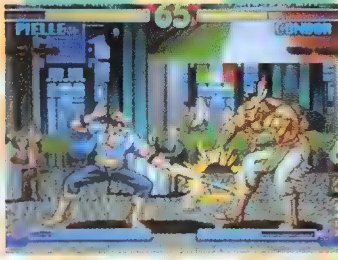
遠距離立ち強パンチを混ぜていくのもいいナリ。リーチは遠距離立ち弱パンチに劣るけど、やや上の方に判定が強いので、相手がジャンプしようとしたらブシッ！と当たることがあるでござるよ。

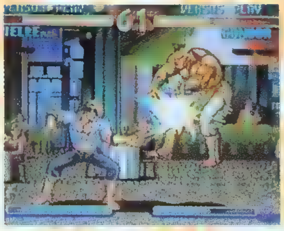
アンドゥ・ロビンは飛び道具を消しつつヒットさせることができるので、相手翔やタオロンなどが相手の時は狙っていくといいナリ。足払いなどにキャンセルをかけてで出されても、連続ガードになっていなければ間に合うナリ。

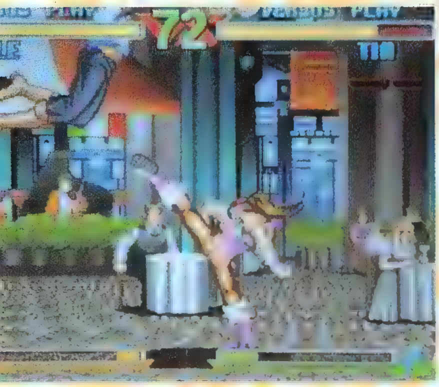
対空技は、距離が遠めの時は立ち強キック、距離が近い時（裏回り気味）は近距離立ち強パンチがいい。出せる状態ならサンダー・クラウザーが信頼できるナリよ。近距離立ち強パンチは、キャンセルをかけて弱ロビン・ライナーを出すと、空中連続技になってくれるでござる。

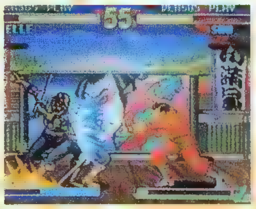
こちらから跳び込む時は、正面からは強キック、裏に回るなら弱キックを使うナリ。また、裏回り気味にホッピング・サーベルを当てて跳ねたあと、強キックを出していくのもいいナリ。メルシー・アンドゥ・トロワを出すとタイミングがずれるので、通常技対空を空振らせることができるけど、ガードされるとヤバいので連発は禁物ナリ。

接近時は、近距離立ち強キック→キャンセルフライングピーチボンバーといった連係が意外と有効ナリよ。


長～い弱パンチ。先端を当てる感じでチクチクつっつこう


跳び込みへの牽制になる。たまに混ぜておくといいぞ


対空技をかわしつつ攻撃可能

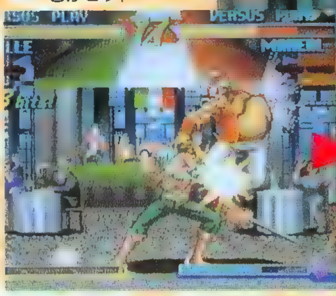

中間距離なら見てからでも間に合う。狙うしか

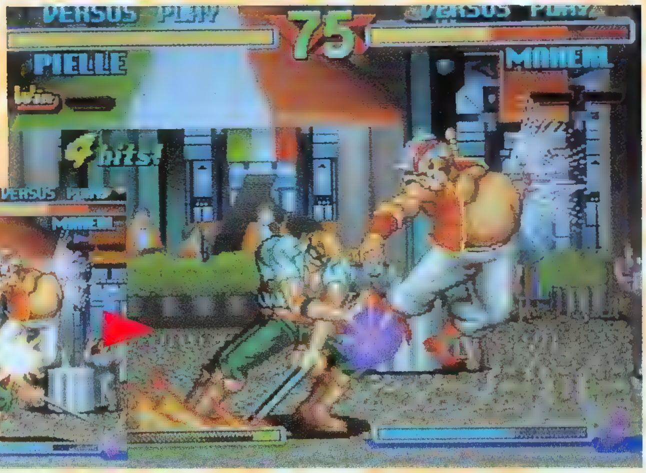
連続技

●しゃがみ強パンチ→キャンセルサーベルバッシュ→アンドゥ・ロビン

しゃがみ強パンチは浮かせ技なので、キャンセルすればサーベルバッシュの他、ムッシュ・クラッシュや各種超必殺技もつながるナリよ。

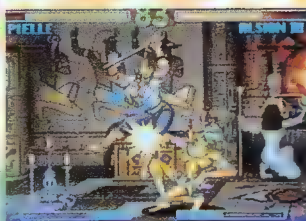
サーベルバッシュはキャンセルをかけることはできないが、硬直が解けた瞬間にアンドゥ・ロビンを出せば拾うことができるナリ。


屈強Pで浮かせた相手にキャンセルA＋Cがヒット…


さらにアンドゥ・ロビンで追撃。ギリギリで拾えるぞ

●フライングピーチボンバー→しゃがみ弱キック→キャンセルムッシュ・クラッシュ

中段のフライングピーチボンバーはスキが小さいので、ヒットしたあと、さらに連続技につなぐことができるなり。ただし、ムッシュ・クラッシュはガードされてしまうとしゃれにならないくらいの硬直時間があるので、ガードされている時は出さないようにするナリ。


尻がヒットしたあとも連続技を決めるチャンスだ

技コマンド表

●必殺技

- ボンジュール・ショット ↓↘→＋AorC
- ロビン・ライナー →↓↘＋AorC
- ムッシュ・クラッシュ ↓↙←＋AorC
- ローザ・トレイン ↓↙←＋BorD
- メルシー・アンドゥトロワ ジャンプ中↓＋ボタン３つ以上

●超必殺技

- アンドゥ・ロビン ↓↘→↓↘＋AorC
- サンダー・クラウザー ↓↙←↓↙＋AorC
- スーパー・ローザ ↓↙←↓↙＋BorD

●特殊技

- サーベルバッシュ AC同時押し
- フライングピーチボンバー BD同時押し
- ホッピングサーベル ジャンプ中↓＋A
- オープンド・アークライナー ジャンプ中↑＋C
- エアフランケンシュタイナー 空中でレバー＋CorD

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	○	○	○	○
遠距離立ち	○	○	×／×	×
しゃがみ	○	○	○	×
垂直ジャンプ	×	○	○	○
斜めジャンプ	×	○	○	○
サーベルバッシュ	×			
フライングピーチボンバー	×			
ホッピングサーベル	○			
オープンド・アークライナー	○			



シーク・マハール

攻略／DSP－たろりん

対人戦攻略

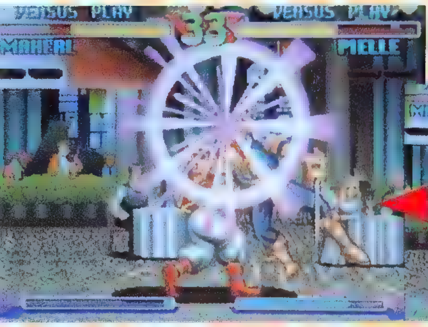
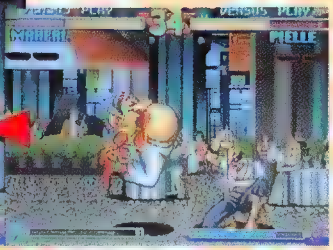
マハールは性能のいい突進技があるので、これを使ってラッシュをかける戦法が有効。地上では、リーチが長くて判定の強いしゃがみ強パンチの先端を相手に当てていき、キャンセル弱スラッシュ・ソードを出して相手を固めていく。弱スラッシュ・ソードは先端をガードさせれば反撃はほぼ受けないので使えるぞ。

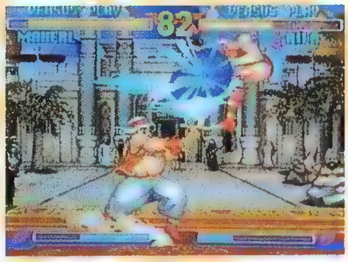

S・ソードで相手を追いつめていこう

弱スラッシュ・ソードをガードさせたあとはこちらが不利なので、一旦様子を見るほうがよい。相手が反撃をしようとして技を空振りしたら、そこに立ち強キックやしゃがみ強パンチ→キャンセル弱スラッシュ・ソードを狙っていこう。他に弱スラッシュ・ソードからの連係としては、バルーン・ボムやカダブーラ・ボンバーを出すというものもある。いずれもガードさせれば反撃は受けないので、強気に攻めていこう。

相手の起き上がりを攻める時など、間合いが比較的近い時には、しゃがみ弱パンチなどにキャンセルをかけて太鼓腹を出すといい。相手の足払い系の攻撃をかわしつつ攻撃できるぞ。また、少し距離が遠くて腹が届かなくても、着地点は相手の目の前なので、ガードで固まっている相手を投げるチャンスだ。ゲージがあればローリング・プレスも決められる。相手に与える精神的ダメージが大きいので、積極的に狙っていこう。

対空技はちょっと弱い。間合いが遠ければ遠距離立ち弱キック、相手が真上にいる時は近距離立ち強パンチが比較的強い。先読みしていればパニッシュ・ソードが一番。



着地と同時にR・プレスを狙え　キャンセル太鼓腹で接近。そして…


先読みパニッシュ。S・ダンスもいい

技コマンド表

●必殺技

スラッシュ・ソード	↓↙←+AorC
パニッシュ・ソード	↓↙←+BorD
ファイヤー・ブレス	←↙↓↘→+AorC
バルーン・ボム	ボタン3つ以上同時押し

●超必殺技

カダブーラ・ボンバー	↓↘→↓↘+AorC
シヴァ・ダンス	↓↙←↓↙+AorC
ローリング・プレス	接近して1回転+BorD

●特殊技

太鼓腹（たいこばら）	AC同時押し
往復びんた（おうふく）	接近して→or←+D
ヒップアタック	ジャンプ中↓+B
アブダメン・プレス	ジャンプ中↓+C

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	○	○	○／×	×
遠距離立ち	○	○	×	○
しゃがみ	○	○	○	×
垂直ジャンプ	×	×	×	×
斜めジャンプ	×	×	×	×
太鼓腹	×			

連続技

●ジャンプ攻撃→しゃがみ強パンチ→キャンセル強ファイヤー・ブレス

基本連続技。キャンセル必殺技は、パニッシュ・ソードやシヴァ・ダンスでもいい。シヴァ・ダンスを決めた時の破壊力はかなりのもの。

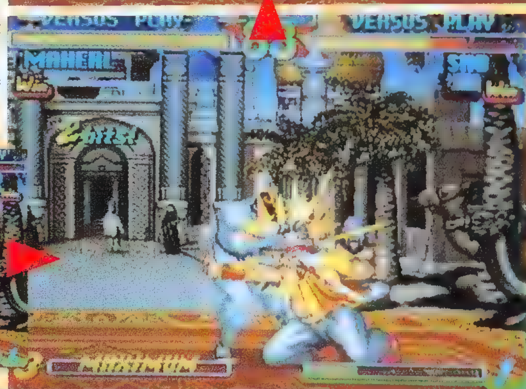
ジャンプ攻撃はなんでもいいが、オススメなのはアブダメン・プレス。裏回りが狙えて判定も強く、空中で出しっぱなしにできるからだ。

●しゃがみ強パンチ→キャンセル太鼓腹→しゃがみ強パンチ→キャンセル強スラッシュ・ソード

間合いの調整が難しく、あまり実戦的ではない連続技。最初のしゃがみ強パンチは密着から1歩分ぐらい離れたところで当て、太鼓腹を下り際で当てる。すると着地でしゃがみ強パンチにつながるのだ。

他には、対空の遠距離立ち弱パンチや近距離立ち強パンチ→キャンセルパニッシュ・ソード（シヴァ・ダンス）なんてものもある。


ファイヤー・ブレスでシメ。ダウンを奪えるぞ


バビッとしゃがみ強パンチを当てる


丸っこくてカワイイ腹で裏に回り…



マジカルドロップⅢ
マジカルドロップ最新作ついに登場!!

データイースト	パズル	174M
MVS 3月発売予定 価格未定	カセット 発売日未定 価格未定	CD 発売日未定 価格未定

個性的なキャラクターと斬新なシステムで、多くのパズルフリークに好評だったマジカルドロップシリーズ。その最新作『マジカルドロップⅢ』がネオジオに登場する。

今回は速報ということで、ゲームの概略と全16プレイキャラを紹介しちゃうゾ!!

操作方法はこんな感じ

マジカルドロップⅢは前作と同様に、画面の上から押し出されてくる玉を、画面の下にいるピエロで吸い込んだり吐き出したりして、同じ色の玉を縦に3つ以上並べることで消していくというパズルゲーム。

もちろん、3作目としてリリースされるだけあって、新しい要素が色々取り込まれている。

ゲームのルールは、レバーの左右2方向でピエロを移動させて、Aボタンで画面の玉を吸い込み、Bボタンで吐き出すというもの。ここまでは従来のものと同じだが、「3」からの新要素として、Cボタンを押すと1段ずつ玉を押し出せるようにもなっている。

モードも前作と同じく、3つ用意されている。ただし、前作であった「ひらめきモード」に代わって「すごろくモード」が加わった。これはその名の通り、すごろく状のマップをゴール目指して進んでいくというもの。

さまざまな要素が追加されていて、新鮮に楽しめるようになっている「すとーりーモード」と「ひたすらモード」。

難易度のレベルが3段階に分かれていて、その中から任意のレベルを選べるようになっているのは前作と同じだ。玉も、新しい種類のものがいくつか加わっている。

また、個性的な特徴を持つプレイキャラの数は、全部で16人。前作に比べて大幅に追加されている。それぞれのキャラクターごとに対戦時の連鎖による攻撃方法が異なっていて、対戦相手の画面に加えられる玉の種類や色だけでなく、配列の形や玉の数までも今作では違っている。

従来のモードもバッチリ!!

●すとーりーモード

マジカルドロップの基本中の基本ともいうべきものが、このモードだ。

全16人のキャラクターから1人を選択して、それ以外のキャラクターたちと順番に対戦していくというもの。

玉を連鎖させて消すことで相手を攻撃することができる。画面の下まで玉が埋まってしまうと負けになる。

キャラクター数が増えたことと、Cボタンを押すことで玉を1段ずつ押し出せるようになった以外は、あまり前作と大差がないようだが、実は細かい部分で色々な仕かけがしてある。

そのひとつがルート選択システム。これにより、面クリアするまでにかかった時間によって、対戦相手の順序が変わるようになっている。つまり、プレイヤーの技量に応じた難易度が自動的に設定されるようになっているわけだ。

なお、レベルを「ふつうモード」にしていると、ゲーム終了後にプレイヤーの運勢が表示される。占い気分でプレイしてみるのもいいかも。

●ひたすらモード

このモードは、画面の下に玉がきてしまうまでひたすらプレイし続けるというもの。ハイスコアを目指すならこのモードだ。

プレイヤーが選択したレベルによって画面のサイズが変わるようになっている。

▼「かんたん」……9列
▼「ふつう」……11列
▼「むずかしい」……13列

さらに、出てくる玉の種類も違ってくる。玉に関してはあとで触れるが、新しい種類や、従来とは多少性質が変わったものもあるので要注意だ。

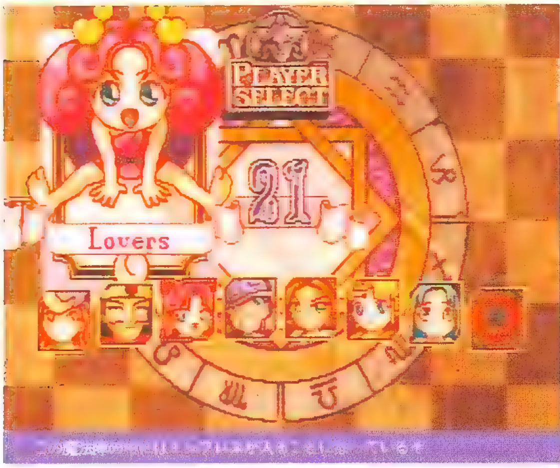


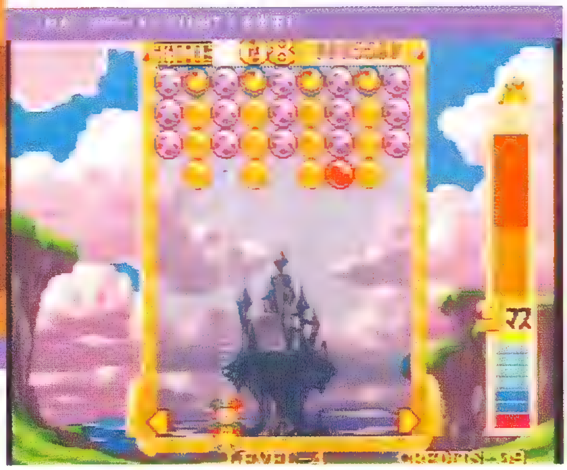
●名前の通り、ただひたすらにプレイし続けるモードだ



基本的には前作とあまり変わっていないモードだ

※画面は開発中のものです。





●すごろくモード

「1」および「2」にはなかった「すごろくモード」。

これはプレイヤーが8人のキャラクターの中から自分のキャラクターを選択し、すごろくのようなマップ上をゴールまで進んでいくというものだ。

他にも3人のキャラクターがこのすごろくに参加していて、彼らよりも先にゴールできれば勝ちとなる。

すごろくマップ上の先のマスへ進むためには、制限時間内（40秒から60秒）に、「炎玉」と呼ばれる玉を吸い上げるか、他の玉をぶつけてつぶさなければならない。

そうやって吸い上げたりつぶしたりした「炎玉」の数に応じて、移動できるマスの数が決定される。

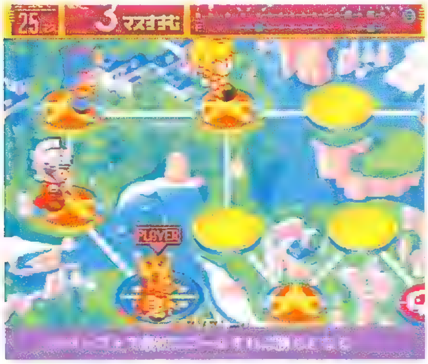
また、他のキャラクターと同じマスに止まると、その時点で対戦することができる。

ここでの対戦に勝てば、相手のキャラクターを撃退できるのだが、負けてしまえば当然そこでゲームオーバーとなってしまう。なお、2回までは対戦を拒否できる。

ちなみに炎玉は、この「すごろくモード」でしか登場しない。ある一定量の玉を消すと、画面上に出現するが、わずか数秒で氷玉に変化してしまう。

変化してしまう前の数秒間に、吸い込むか他の玉をぶつけることで、炎玉ゲージに数がストックされ、その数がマスの移動数になるのだ。

制限時間が設定されているということは、前作にあった「ひらめきモード」と同じだ。「すごろくモード」は、それを発展させたモードといえる。



新しいドロップももりだくさん!!

基本的にはこれまでのシリーズのものと大差ないが、新たに登場した玉や、多少性能が変化したもの、特定のモードでのみ出現する玉もある。

●ノーマル玉

黄・赤・緑・青の4色があって、同じ色が縦に3個以上並ぶと消える。

●スペシャル玉

これもノーマル玉と同じく4色ある。この玉をノーマル玉に混ぜて、縦に3個以上並べると、画面上の同じ色の玉がすべて消える。前作までは同じ色でも違う玉として扱われていたが、この「III」では同じ色ならノーマル玉とスペシャル玉を同時に吸い込むことが可能だ。

●虹玉

すべての色のスペシャル玉として使うことができる。

●矢印玉

矢印の方向にある玉を同じ色に変えて消す玉。上下左右の4種類の矢印玉が存在する。

●全消し玉

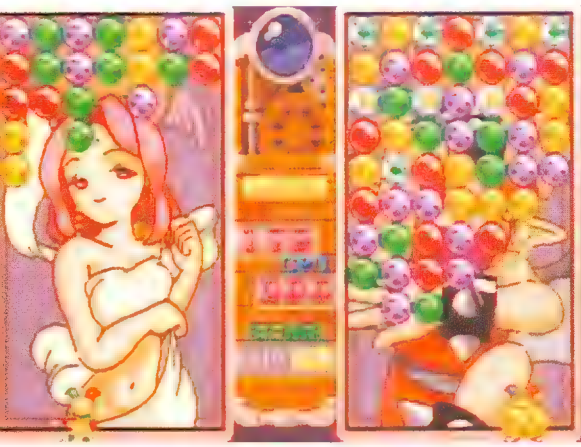
「ひたすらモード」にだけ出現する玉。虹玉と同じくどの色にも対応している。消すと画面上すべての玉が消える。

●氷玉

この氷玉だけをいくつ並べても消えないが、氷玉と隣接した玉が消えると、画面上にあるすべての氷玉が消えた玉と同じ玉に変わる。

●色氷玉

色氷玉だけでは、氷玉と同様にいくつ並べても消えないが、色氷玉と隣接した玉が消えると、画面上のすべての色氷玉が、氷の中の色のノーマル玉に変わる。



新登場の色氷玉は、なかなかのくわせ者だ

●泡玉

この玉を吸い込むことはできない。他の玉をぶつけることで消すことができる。

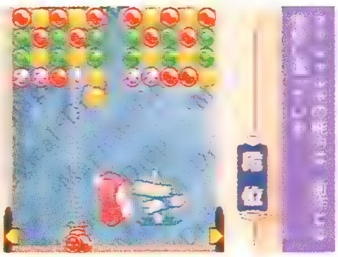
●連鎖玉

この玉に表示される数字以上の連鎖がされると、上下左右にある玉と一緒に消える。

●炎玉

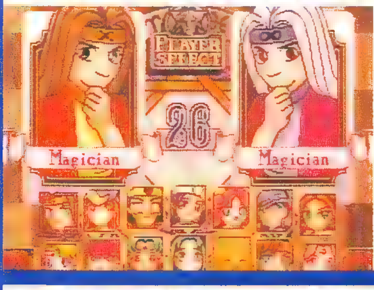
「すごろくモード」にのみ出現する玉。数秒で氷玉に変化する。吸い込むか別の玉をぶつけることで炎玉ゲージにストックされ、マスを移動できる数になる。





マジカルドロップ3全16キャラを紹介!!

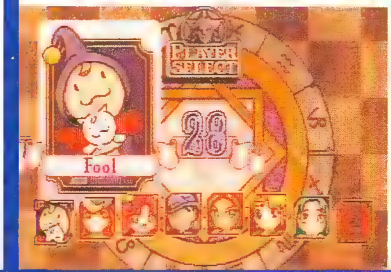
マジシャン



◆自信家でナルシスト。一見してイヤな性格だが、根はいい奴。頼まなくても魔法を披露するサービス精神もある。

年齢……………………25歳
趣味……………魔法の習得
性格………キザ、ナルシスト
好きなこと……鏡を見ること
嫌いなこと…カッコ悪いこと

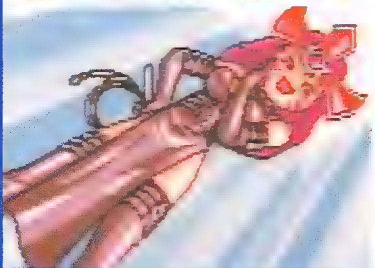
フール



◆趣味は放浪！　鼻水をブラブラさせながら歩くさまはかなりマヌケで可愛い。悩みなんか何もない。

年齢……………………不明
趣味…………放浪（散歩）
性格……何にでも興味を持つ
好きなこと…………特になし
嫌いなこと…………特になし

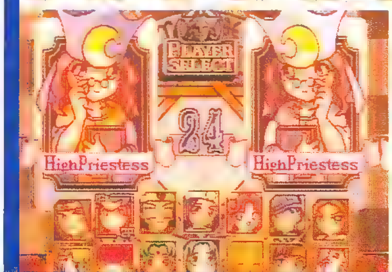
エンプレス



◆女王様な性格で､発言はいつもワガママ。ストレングスの父親とデビルはシモベ。時々いいモノ女王様に変身する。

年齢……………………28歳
趣味……シモベを増やすこと
性格…………………女王様
好きなこと…………いじめ
嫌いなこと…他人からの命令

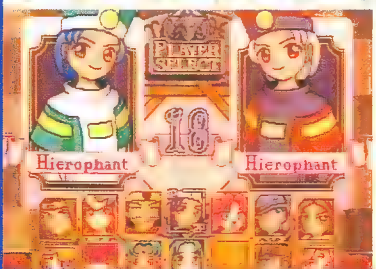
ハイプリエステス



◆本オタクでいつも勉強ばかりしている。努力家でもある。知性の低い相手にはタカビーな態度をとってしまう。

年齢……………………23歳
趣味……………………読書
性格…………………タカビー
好きなこと……天文学の研究
嫌いなこと……スポーツ全般

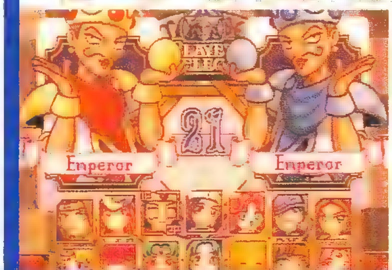
ハイエロファント



◆汚れのない性格。ルックスがよく女性にもモテモテ。ただ親切がすぎてお節介になってしまうこともある。

年齢……………………18歳
趣味……………………人助け
性格…………平和を愛する
好きなこと……………日光浴
嫌いなこと…………争いごと

エンペラー



◆子供の頃から美へのあこがれが強く、むだ毛処理などに没頭するうちにオカマとなる。怒ると凶暴になってしまう。

年齢……………………32歳
趣味…美の追求、美術品収集
性格……………………おかま
好きなこと……美少年と遊ぶ
嫌いなこと………下品なこと

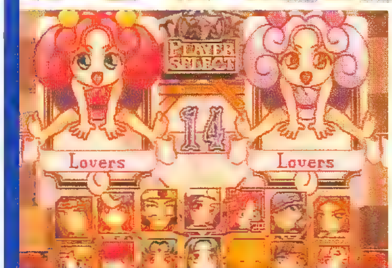
チャリオット



◆自分のことを正義のヒーローだと信じて疑わない熱血野郎!!　熱い魂で日夜修行に励んでいる。

年齢……………………15歳
趣味……………武術の修行
性格…………………熱血野郎
好きなこと………チャレンジ
嫌いなこと…………………敗北

ラバーズ

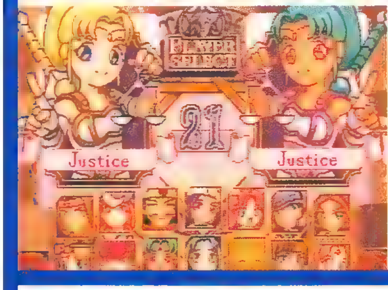


◆生まれた時からいつも一緒の２人は姉弟のような関係。ブタさんは、いざとなるとラバーズを守るナイトになる！

年齢…………………… 4 歳
趣味……ブタさんと遊ぶこと
性格…………………甘えん坊
好きなこと…………ままごと
嫌いなこと……………歯磨き

個性的なキャラクターがここに集合!!

ジャスティス



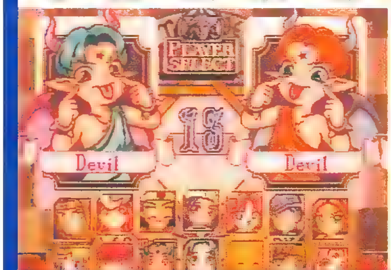
◆正義感が強く、曲がったことが大嫌い。愛用のジャスティスソードで、この世の悪すべてを滅ぼすことが夢。
年齢……………………………16歳
趣味…修行、悪を滅ぼすこと
性格…………正義感が超強い
好きなこと…………善の行為
嫌いなこと…………悪の行為

ストレングス



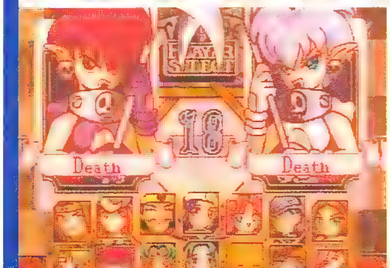
◆ガオガオ（ライオン）と一緒に捨てられていたのを父親に拾われた。3歳の時に狩りができたほど鍛えられている。
年齢………………………… 7歳
趣味…………………………狩り
性格…………………父親思い
好きなこと……外で遊ぶこと
嫌いなこと…じっとすること

デビル



◆いたずら大好きな悪魔っ子。生意気で憎たらしいが、泣き虫でもある。あきっぽくて何事も長続きしない。
年齢………………………… 7歳
趣味……………………いたずら
性格……………………わんぱく
好きなこと………暴れること
嫌いなこと………魔法の勉強

デス



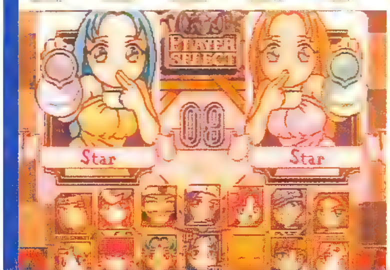
◆頭脳明晰、スポーツ万能でプライドも高い。他人に合わせるのが嫌いで1人でいる。勝負で勝つと相手の首を切る。
年齢…………………………18歳
趣味…………首を集めること
性格…………プライドが高い
好きなこと……血を飲むこと
嫌いなこと…他人からの感謝

サン



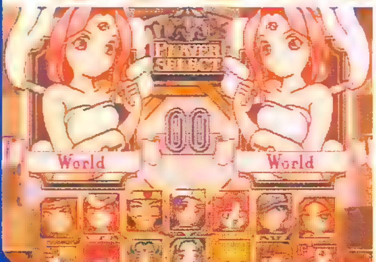
◆まだ赤ん坊なので寝ていることが多い。天性の明るさでいつも笑顔を振りまいている。人なつっこくみんなの人気者。
年齢………………………… 1歳
趣味……………………うたた寝
性格………ぼーっとしている
好きなこと………転がること
嫌いなこと…………特になし

スター



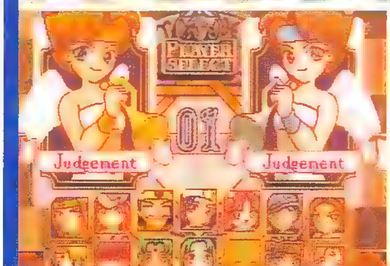
◆歌手（スター）になるのが夢で日夜レッスンに励んでいる。本人は気づいていないが相当の音痴。
年齢…………………………15歳
趣味…………歌をうたうこと
性格………いまどきの女の子
好きなこと……………歯磨き
嫌いなこと…音痴といわれる

ワールド



◆おだやかで母性的な女神様。面倒見がよく、額の第3の目でマジカルランドの隅々まで見守っている。
年齢………………………450歳
趣味………………………水浴び
性格………………………母性的
好きなこと…………空を泳ぐ
嫌いなこと……おばさん扱い

ジャッジメント



◆ボーイッシュで活発な女の子。どんなに辛いことがあってもへこたれない根性の持ち主。気の強さも相当なもの。
年齢…………………………19歳
趣味…………体を動かすこと
性格……………しっかりもの
好きなこと……ラッパを吹く
嫌いなこと………卑怯な行動



QP

サクセスのネオジオ参入第1弾は超プリティなパズルゲーム!!

サクセス　パズル　容量未定

MVS　'97年5月発売予定　価格未定　カセット　―　CD　―

'95年5月に発売されたネオジオフリークVol．1「新作発売予定リスト」の中で、すでにその名を見ることができる『QP』。

当時の発売予定日は'96年1月…。予定をナント1年以上オーバーしているわけだが、ついにこのほど、その意味不明だったタイトル名の由来や、ゲーム内容の一部が明らかになったぞ!!

今回は、この"ぷりちぃ"なアクション&パズルゲーム『QP』のゲーム概要とストーリー、さらに登場キャラクターを、NF初の試みである4コマまんが入り記事として紹介していこう（86Pに関連インタビューがあります）。

ゲームの概要

誰でも簡単に楽しめる20種類以上のミニゲーム



マリーアンはイナカが嫌い

ストーリー

辺境の惑星"土井中(どいなか)"――。

"とも"と"めぐ"は今日もせっせと内職に励んでいます。ところが突如"マリーアン・タトワ・ヤッテラレンワ"というわけの分からない名前のお嬢様が、この星に乗り込んできました。

何でも彼女はドイナカが大嫌いで、そういった星を見つけては、救済活動をしているらしいのです。最初はマリーアンのやり方に反発していた"とも"と"めぐ"でしたが、日頃の超ビンボー生活から脱却できるかもしれないという夢を抱いて、マリーアンの元へと急ぐことになるのでした。

しかし、都会人（Quality People）への道は、チョッチヘンなのでありました…。

※この記事の内容とゲーム画面は開発中のものです。

QPは1~6まで、6つのステージに分かれている。
各ステージとも、すごろくのように区切られたマス目を進んでいき、ゴール地点にいるボスキャラと対戦。ボスゲームをクリアすれば、次のステージに進めるぞ。



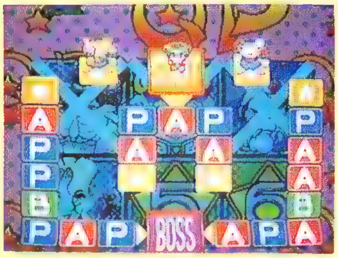
ボスを倒して次のステージに

ステージにあるマス目は、全部で3種類。パズル（P）、アクション（A）、ボーナス（B）の内のどれかのミニゲームになっている。

プレイヤーは止まったマス目のミニゲームをするのだが、各ミニゲームとも、さらに数種類の中からルーレット形式で選ぶことができるのだ。

ミニゲームは、パズルなら「ジグソーパズル」「間違い探し」「漢字当て」などの10種類が、またアクションなら「シューティング」「もぐらたたき」「棒昇り」などの同じく10種類、そしてボーナスなら「福引き」など3種類が用意されている。

当然、得意なジャンルで挑戦した方が有利になるぞ!!



ステージMAP



パズルの「漢字当て」





ボーナスゲームで体力回復!!



アクションゲーム「さるさるうっ木ー！」



お約束の変身アイテム「コスプレバッジ」

キャラクターの紹介

主人公キャラ

1P
天道とも
（てんどう　とも）

超ビンボーな元気娘！



年　齢：10歳	性　格：超元気
趣　味：通販ショッピング	
星　座：ふたご座	血液型：B型
好きな物：おいしそうな食べ物	
嫌いな物：腐っている食べ物	
チャームポイント：丈夫な胃	
好きなことわざ：ビンボー暇なし	

●元気が売りのボーイッシュな少女。超ビンボー生活脱却のため、都会人を目指す。

主人公キャラ

2P
天道めぐ
（てんどう　めぐ）



おっとりした美女!!

年　齢：10歳	
性　格：天然ボケ・守銭奴（けち）	
趣　味：内職	星　座：ふたご座
血液型：B型	好きな物：お金
嫌いな物：ビンボー	
チャームポイント：器用な手	
好きなことわざ：地獄の沙汰も金次第	

●ともの双子の姉。おっとり系の美少女。ワケの分からないまま、ともと一緒に都会人を目指す。特技は天然ボケ。

ボスキャラ

ステージ1
あたまよいこ

眠れる天才少女…！



年　齢：５歳	性　格：暴れん坊
趣　味：お昼寝	星　座：みずがめ座
血液型：B型	
好きな物：ペロペロキャンディー	
嫌いな物：夜ふかし	
チャームポイント：猫のような口	
好きなことわざ：果報は寝て待て	

●どう見てもただの幼稚園児だが、実は天才少女。しかし幼児言葉しか話せないので、本当かどうか怪しい。

ボスキャラ

ステージ2
戸入野花子
（といれの　はなこ）

さまよう霊感少女…



年　齢：10歳	性　格：根暗
趣　味：コックリさん	星　座：かに座
血液型：A型	
好きな物：超常現象	
嫌いな物：都合の悪いこと	
チャームポイント：眠そうな目	
好きなことわざ：人を呪わば穴二つ	

●火の玉とたわむれるチャネリング少女。１次的接触を好まない。特技は自分の周囲の発光加減を操れること。

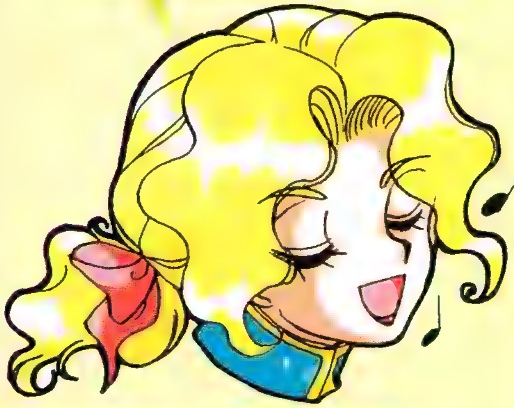
平均年齢11.9歳!! 超ぷりちぃなキャラたち!

夢見る歌劇少女♡

ボスキャラ

ステージ4

鈴彩優のばら（べるさいゆ　のばら）



年　齢：18歳　　性　格：ナルシスト
趣　味：歌って踊ること
星　座：うお座　　血液型：A型
好きな物：バラ
嫌いな物：汚いもの
チャームポイント：美しい顔
好きなことわざ：美人薄命

●少女歌劇おたくで、コスプレイヤーでもある。髪だけではなく、まゆ毛までも染めたスゴイ人。

怒れる超能力少女!!

ボスキャラ

ステージ3

超能力（こえるの　りき）



年　齢：16歳　　性　格：怒りん坊
趣　味：スプーン曲げ
星　座：おひつじ座　　血液型：O型
好きな物：超能力
嫌いな物：周囲で騒がれること
チャームポイント：超能力者的な髪型
好きなことわざ：仏の顔も三度まで

●スプーン曲げに情熱を注ぎまくるのが生きがい。しかし集中力のなさで失敗ばかりしている。

思い込みお嬢様！

ボスキャラ

ステージ6

マリーアン・タトワ・ヤッテラレンワ



年　齢：14歳　　性　格：目立ちたがり屋
趣　味：全宇宙の都会化
星　座：さそり座　　血液型：AB型
好きな物：上品なものすべて
嫌いな物：どイナカ
チャームポイント：ひし形の口
好きなことわざ：思う念力岩をも通す

●全宇宙の惑星を都会化すべく結社を作った、とんでもないお嬢様。人を見る目のなさは天下一品のようだ。

謎の中国双子少女…

ボスキャラ

ステージ5

卵黄（らん　ほわん）卵白（らん　ぱい）



年　齢：12歳　　性　格：お気楽極楽
趣　味：ツッコミ
星　座：てんびん座　　血液型：O型
好きな物：上方漫才
嫌いな物：つまらないギャグ
チャームポイント：同じ顔
好きなことわざ：可愛さ余って憎さ百倍

●とも・めぐ同様、双子の姉妹。黄は漢方に深く通じ、白は料理の達人。でも最近はマリーアンのツッコミ役で多忙。



ティンクルスタースプライツ

TWINKLE STAR SPRITES™



基礎知識＆自機基本性能と何かと役立つ情報を大紹介!!



かわいい見た目とは裏腹に、結構シビアな部分もある（CPUの弾よけとか…笑）、対戦シューティングゲーム『ティンクルスタースプライツ』！

今月は、対戦、対CPU戦で役立つ基礎知識編だっ!!

ADK	シューティング	146M
MVS 発売中 98,000円	カセット 発売中 29,800円	CD 2月21日発売 5,800円

相手に送る敵キャラ

ゲーム中、連爆させることで相手の陣地に敵キャラ（攻撃ザコ）を送ることができる、というのは1月号で紹介した通り。攻撃ザコはショットで破壊したり爆発に巻き込んで、さらに相手へ送り返すことができるぞ。その種類と出現条件は、次の表の通り。



相手へ送る種類と条件

種類	ショット	誘爆	出現条件
攻撃ザコ	有効	有効	連爆を起こす
返し攻撃ザコ	有効	有効	攻撃ザコを返す
特殊攻撃	無効	無効	返し攻撃ザコを返す
ボス	有効	無効	返し攻撃ザコを同時に3匹以上返す

※特殊攻撃とボスは、使用キャラにより変化。

ボムの効果

ゲーム中、Bボタンで画面下部のストック分（アイテムにより最大4個まで増加）だけ、ボムを使える。このボムの効果は、以下の通りだ。

- ●ボム発動から終了までは完全無敵。
- ●自陣にいる通常ザコ、死神はすべて爆発。
- ●ボスの攻撃の一部を消し、ボスにダメージを与える。
- ●攻撃ザコおよびエキストラキャラは破壊できない。
- ●ボムの効果持続中は、ショットと溜め撃ちができない。



ハート送りシステム

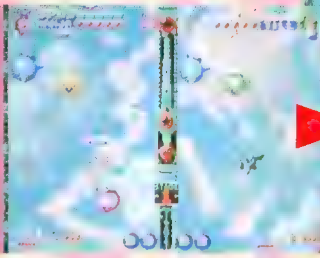
画面上部の5個のハート、これが自機の体力を表しているが、対戦中などに、いつの間にか相手の体力が増えていた…なんて経験はないかな？

これがハート送りシステムと呼ばれるもので、敵キャラに当たってダメージを受けると、自機からハートが飛び出し、相手側の体力が少し回復してしまうというものだ。

回復の量は、自陣の通常ザコに当たった場合はハート半分、その他の場合はハート1個分、相手の体力が回復してしまうぞ。



ティンクルスタースプライツ
TWINKLE STAR SPRITES ™



普段は横一列に並んでいるようなショットも



気絶

自陣の通常ザコに当たってしまうと、自機は気絶してしまうというのは以前に紹介したが、今回は、もうちょっと詳しく紹介してみよう。

攻撃ザコに当たってしまうと、自機は燃え上がってダメージを受け、そのあと気絶する。気絶中は操作不能状態になり、1秒たつと自然に回復する（レバー＋ボタンで気絶時間の短縮可）。回復後1秒間は無敵状態になるぞ。

気絶後は5秒間、自機のスピードおよびショットスピードがダウンし、弱い状態になってしまう。

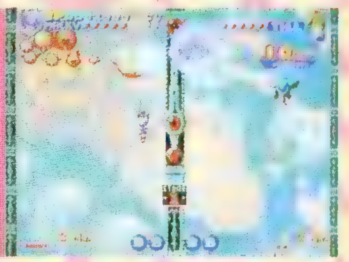
また、気絶中に相手の送ってきた敵や、再度通常ザコに当たることもあるが、2回連続で気絶している時と吹っ跳び中は、通常ザコに当たることはないぞ。

パーフェクト連爆

自陣の通常ザコは、編隊の集まった「ブロック」単位で出現するが、同じブロックの通常ザコを1回の連爆で全部倒すことを、『パーフェクト連爆』と呼ぶのだ。

ただし、攻撃ザコで連爆をつなげるのはOKだが、最初の起爆以外の通常ザコをショットで倒してしまうと、パーフェクト連爆にはならないぞ。

パーフェクト連爆に成功すれば、相手陣地の通常ザコのスピードアップ、自分の送る敵キャラのスピードアップ、特殊ブロックの早回しなどの、自分に有利な状態にすることができる。ぜひ狙うべし!!



死神の出現条件

1月号でも紹介した、永久パターン防止キャラ『死神』。ショットや連爆で破壊できるが、だんだん強くなるのだ。

死神は基本的に自機を追いかけるように動く。最初に出現した時は、スピードも遅く、小回りもきかないが、出現している時間によって、じょじょに速く、急角度で曲がれるようになってくるぞ。倒せるまでの耐久力も、復活するたびに強くなっていく。

死神の出現条件は、次の表の通り。参考にしてちょ。



死神出現条件

ラウンド開始からの時間	出現条件
00秒〜約17秒	20秒間、1連爆もしない時
約17秒〜約34秒	20秒間、2連爆以上してない時
約34秒〜約51秒	20秒間、4連爆以上してない時
約51秒〜約68秒	20秒間、6連爆以上してない時
約68秒〜約85秒	20秒間、9連爆以上してない時
約85秒〜約102秒	20秒間、12連爆以上してない時
約102秒〜	無条件で出現

自機のキャラ性能一覧表

さて、ここではゲーム中に登場する自機の性能（移動、ショット、溜め撃ち）を紹介することにしよう。ちなみに、ストーリーモードに登場するボスキャラの使用方法は、新作モード情報を見てね。



基本性能表

	自機スピード 通常時	自機スピード 気絶後	ショットスピード 通常時	ショットスピード 気絶後	溜め撃ちスピード
ロードラン	256	128	768	512	3840
マッキー	224	128	896	640	2880
シュミット	400	208	640	448	3120
ヤンヤン	208	160	704	576	6240
グリフォン	288	140	704	448	3360
ティル	320	144	768	496	3120
ティンカー	256	128	752	480	4320
なんじゃ	256	128	960	704	5520
ケスペイ	352	176	672	464	4320
スプライツ	256	128	896	544	4080
ダークラン	256	128	768	512	3840
メヴィウス	352	192	1024	736	4800
メモリー	368	192	960	704	2400

※表内の『ショット／ショットスピード』は、実際のゲーム中における速度ではなく、目安としての相対的な数値を表す。
※溜め撃ちスピードの値は、1秒間にどれだけ溜め撃ちゲージがたまるかを表す。レベル1の溜め撃ちにはパワーが4096必要。レベル2以降は全キャラ標準溜めスピード（3840）となる。

特殊攻撃、ボス性能表

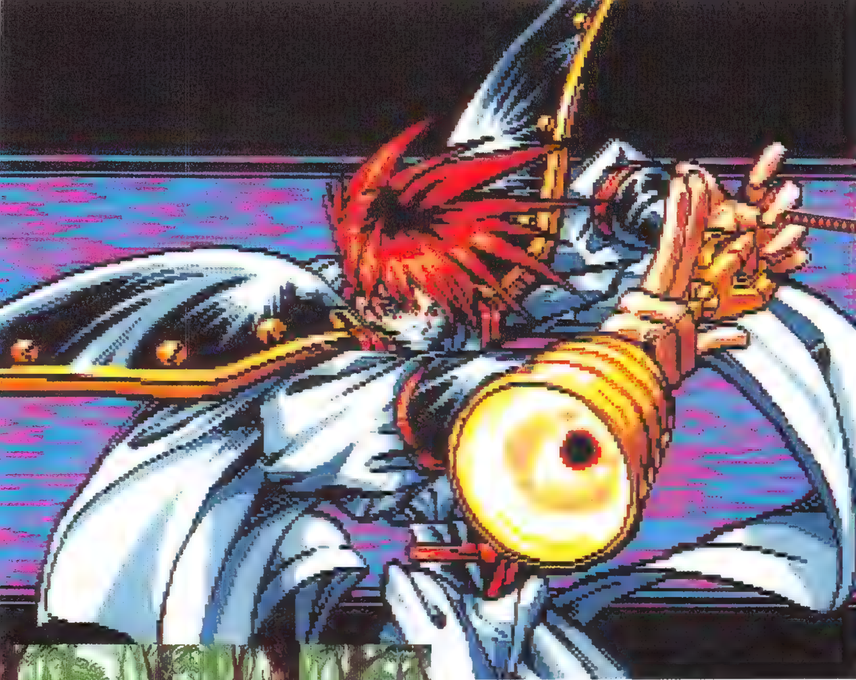
以下に紹介するのは、各機体の特殊攻撃（の名前＆動き）と、連爆で送り込めるボスの名前（と耐久値）だ。

おすすめはやっぱりA・D・ケーキだ（笑）。上尾で売ってるという噂は…ウソです。



特殊攻撃、ボス性能表

	特殊攻撃名	特殊攻撃特徴	ボス名	耐久力
ロードラン	ラビボム	逆放物線＋破裂	スーパーラビキャット	22
マッキー	ヌイグルミ	狙い直進×2	ヌイグルミスペシャル	20
シュミット	プラズマシュート	上直進	魔導砲	17
ヤンヤン	トリブタ	X軸ホーミング	パパブタ	22
グリフォン	グリピースラッシュ	下直進	グリピーグレイト	25
ティル	ドラピー	直角カーブ	スーパードラピー	21
ティンカー	プチフェアリー	壁反射直進	マジカルフェアリー	19
なんじゃ	大なんじゃ	バウンド下降	なんじゃ王	18
ケスペイ	ネコパンチ	下直進＋破裂	魔導ネコ	19
スプライツ	ラビキャットアタック	ワープ＋狙い直進	ゴッドラビキャット	23
ダークラン	ダラビボム	逆放物線＋破裂	スペシャルダークラビ	22
メヴィウス	コウモリ君	横放物線×2	マスターコウモリ君	22
メモリー	フーズ	ワープ＋狙い直進	A・D・ケーキ	22



真説サムライスピリッツ 武士道烈伝™

発売迫る!! 今月はバトルの流れと画面を中心に紹介していくぞ!!

イラスト／しろー大野



いよいよ発売まで2カ月を切った『武士道烈伝』。
今月は、最新の戦闘画面に、イベントの画面などをまじえて紹介することにしよう！

SNK	RPG	容量不明
MVS — —	カセット — —	CD 3月28日発売予定 6,800円

バトル画面の詳細

『行動アイコン(仮称)』

プレイヤー（パーティー）が敵キャラクターと遭遇することによって戦闘画面へと突入する。戦闘中にプレイヤーが選択できる行動は、以下の8種類だ。

『斬』…いわゆる通常技。手持ちの武器で攻撃するぞ。武器やキャラがパワーアップするにつれ、あたえるダメージも増加するというわけだ。

『技』…奥義（必殺技）を使いたい時には、これを選択する。奥義を使うと気力を消費するぞ。

『逃』…戦闘から逃げたい場合には、この『逃』を選ぶわけだが、当然、逃げ切れない時もある。

『散』…闘いを避け、敵を逃がすコマンドだ。『逃』との明確な違いはというと…まだ不明。

『物』…道具を使用する。パーティーに体力を回復できるキャラがいない時は、これで回復するしかないぞ。

『防』…攻撃せずに身を守る。いわゆる防御だ。体力に自信のないキャラは、この『防』にお世話になることがありそうだぞ。

『滅』…敵が全滅するまで、ひたすら攻撃を繰り返すというもの。敵が明らかに弱い場合などは、これで楽をするのも手かもね。

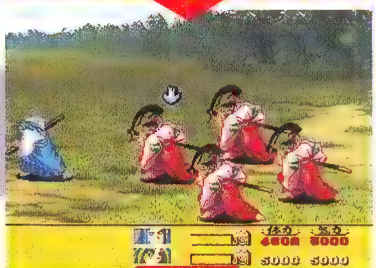
『陣』…この『陣』だけは、主人公キャラしか選ぶことができない。戦闘中にパーティーの陣形を変更し、相手に効果的なフォーメーションを取ることができるぞ。

戦闘画面に突入。順番の回ってきたキャラ（右京）が…





敵に接近したところで『行動アイコン（仮称）』が出現



攻撃する相手を選んだら…



ズバアッ！と斬りかかるぞ。これは通常技

※画面写真は開発中のものです。

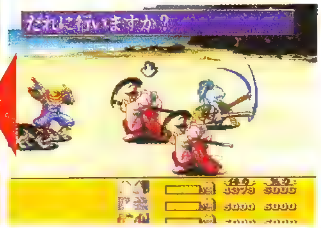
バトル画面以外も・・

『デュアルコマンドシステム』

これは今まで何度か紹介したので、みんな知っていると思う。戦闘中に奥義（必殺技）を繰り出す時、自分でコマンド入力するか（格ゲーのように）、普通のRPGのように技名を選択するかを、自分で決めることができるシステム。フィールド上でメニュー画面を呼び出すことで、自由に切り替えができるぞ。



技名セレクト時は、まず使いたい技を選ぶ



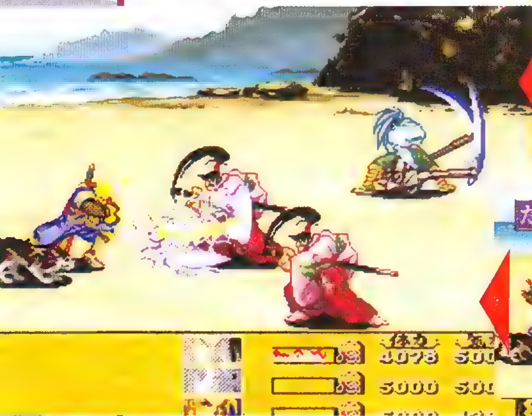
格闘コマンド入力時は、まず標的を決め…



続いて相手を選ぶべし



ここで必殺技コマンド入力！ コマンド表示もあるので安心だ



はい、プラズマクロスブレードが出ました！ ジャスティース!!

『隠しイベント』

これは新情報。サムライRPGでは、特定のキャラがパーティーにいる状態で、特定の場所にいった時のみ発生するイベントが存在するのだ。ここでは、パーティーにリムルルがいる状態で、とある場所にいった時に起こるイベントを紹介しよう。



リムルルのイベント発生



ん？ 何がはじまるんでしょ!?



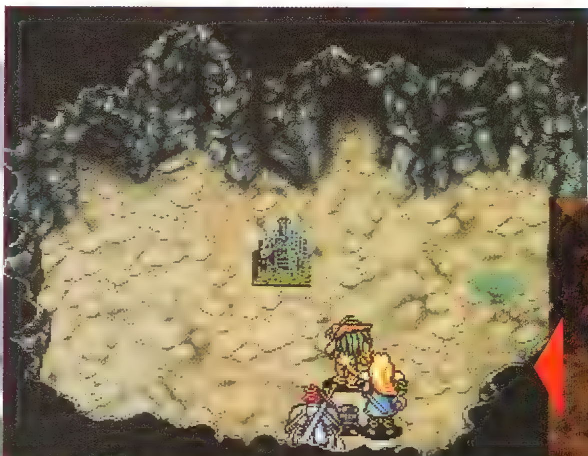
おぉっとサービスカット!! ちょっと凍ってるし

『魔街道システム』

前号でも紹介した通り『魔街道』と呼ばれるダンジョンを制覇（クリア）することで、以後そこをパーティーの移動手段として使用できるようになるシステムだ。
「妖花慟哭之章」では、この『魔街道』を使うことで、サムライたちの冒険の舞台が、日本のみならず世界各地へと広がっていくのだ。



魔街道へと通じる「冥府門」の入り口だ



奥の洞窟が魔街道、右の緑の穴が、すでにクリアした魔街道への入口

マネーアイドルエクスチェンジャー



今回は両替講座&CPU戦攻略だ!!

解析・攻略／DSP-たろりん

なんと地方によってはTVCMまで流れている、ウワサのパズルゲームがついに登場。キュートでキャッチーなキャラクターと、シンプルで奥の深いシステムにのめりこんでコインをつぎ込んでる人も多いはず。

そこで今月は、お役立ちの両替講座にCPU戦攻略の豪華2本立てで、そんな両替中毒者をバッチリサポート。よーく読んで、参考にしてくれい！

フェイス	パズル	78M
MVS 発売中 ¥78,000	カセット 2月末予定 価格未定	CD 発売日未定 価格未定

両替講座

基礎知識編

このゲームでは、硬貨の種類によって、両替するために必要な枚数が2枚と5枚に分かれている。そのため、ワンパターンな階段組みやL字型組みではうまく連鎖を作ることができない。そこで、このゲームならではの連鎖テクニックを紹介していこう。

…と、その前に、押さえておきたい基礎知識を先に述べていこう。



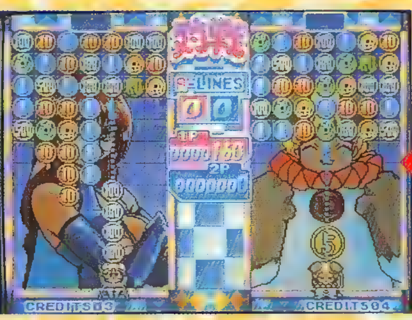
消えている間に次の連鎖を作ろう

基礎知識の1 あとづけ連鎖が基本なのよ♡

「そろえれば消える」他のパズルゲームと違い、このゲームでは、両替によって新たにできた硬貨が画面に残ってしまう(500円は除く)。そのため、他のゲームのような階段組みやはさみ込みでは、残った硬貨がジャマになってしまうケースも多い。そこで、安全に連鎖をするためには、先にくっつけた硬貨が消えている間に次の硬貨を拾ってくっつけていく「あとづけ連鎖」がイチバンだ。

基礎知識の2 「5枚で両替」タイプの硬貨は4枚にカタメてスタンバイするの♡

1円、10円、100円の、5枚で両替する3種類は、連鎖の準備段階で4枚をタテに並べて置いておこう。タテに並べるのは、もちろん1回のボタ



4枚の100円を撃ち込むと、ホラ連鎖



50円をくっつけて100円。そこに…

※記事中の解析・攻略は、画面左側のキャラを使って行っています。

ン操作で拾うことができるようにするため。特に10円と100円は、4枚セットにしておくとあとづけ連鎖が圧倒的にやりやすくなる。

例えば、5円を2枚くっつけて10円を1枚作ったら、用意しておいた4枚の10円を急いで拾って、作った1枚めがけて撃てば見事にあとづけ連鎖のできあがり。重要なテクニックだぞ。

基礎知識の3

「2枚で両替」の硬貨はできるかぎりバラバラに置いておこうね♡

2枚で両替できる5円、50円、500円は、あせって3枚や4枚くっつけてしまうとソン。2枚で両替するのを繰り返し、連鎖数アップを図ろう。連鎖の最後に残しておくと作業がラクになる。

基礎知識の4

連鎖は右からはじめましょ♡

両替によってできる硬貨は、両替した硬貨のうち、一番下の段の一番右の硬貨のところに現れる。現れた硬貨がその下にある硬貨にフタをしてしまうと、せっかく組んだ仕かけをうまく発動させられない可能性が高くなる。

よって、あとづけ連鎖の仕かけを作る時には、右からはじめてだんだん左にずらしていくようにしよう。そうすれば、両替でできた硬貨は右に出現するので、左の仕かけをジャマすることはなくなる。

以上で基礎知識編は終わり。いよいよ、具体的な連鎖の組み方を紹介していこう。

連鎖テクニック編

①ひたすらあとづけ法

1円から連鎖をはじめて、500円でフィニッシュのあとづけ5連鎖。まず、1円を4枚タテに並べて、その横に10円を4枚、さらにその横に100円を4枚並べる。そして、近くに5円、50円、500円をセットしておく(取りやすいところに置こう)。

そして、まず1円4枚に、他から持ってきた1円をくっつけて5円にする。あとは、準備しておいた5円を、作った5円にくっつけて10円を作り、準備しておいた10円を…、と続けていく。わりとカンタンで、イチオシの連鎖法。

しかし、これだけでは破壊力に欠けるので、最後に5円や50円玉で連鎖数を2～3増やしたいところだ。

②はさみ込み法

消したい硬貨の間に他の硬貨をはさんでおき、はさんだ硬貨を先に消すことで連鎖を作るというものだ。基礎知識の4を守り、右から連鎖をはじめるのを忘れずに。そうしないと、はさみ込んである硬貨の位置に新たな硬貨が出現するので、連鎖がまったく発動しなくなってしまう。

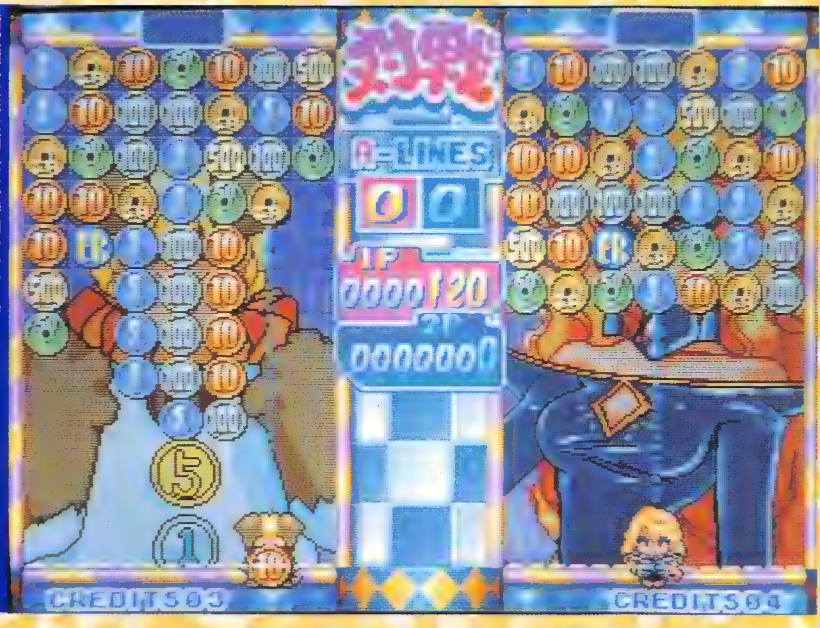
この組み方の時は、5円と50円をムリして使わず、主に1円、10円、100円を連鎖に組み込むようにしよう。

③階段積み法

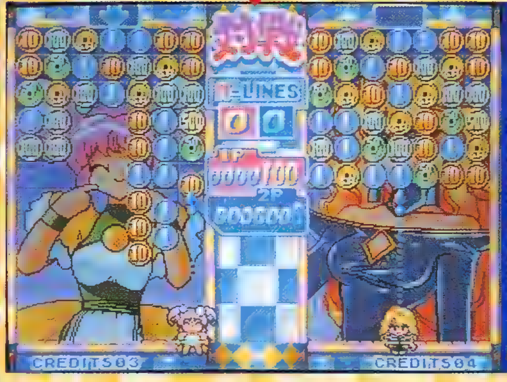
1円、10円、100円で階段型に連鎖を組むもの。この連鎖でできた5円、50円、500円は、画面に残っている同種類の硬貨にくっつけてあとづけ連鎖をする。分かりやすい方法だが、仕かけを作るのに時間がかかるのが難点。


これが基本の組み方。応用もきくぞ


あとはこの列に順番に硬貨を撃ち込むだけ


階段積みは形は簡単だが時間がかかるぞ

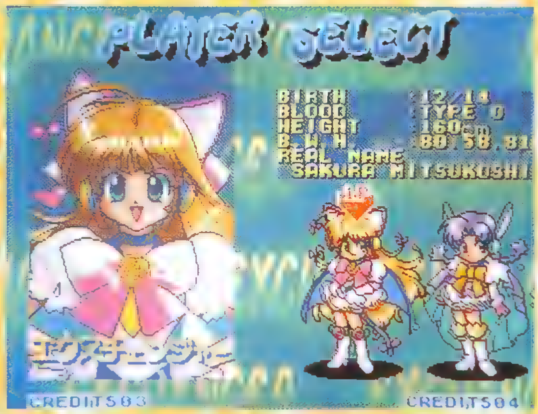

これがはさみ込み。右から組んでいこう


はさんである硬貨が消えればこの通り

対CPU攻略

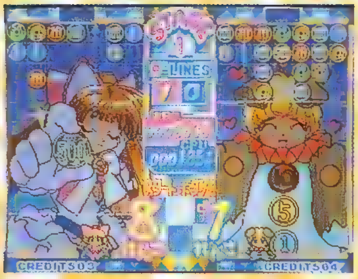
両替戦士の前に立ちはだかる、7人の敵キャラを攻略！

今回は3つのモードのうち、〝CPU対戦！〟モードについて、各キャラごとに攻略していくぞ。前のページの両替講座と合わせて読めば、エンディングまで一直線だ！

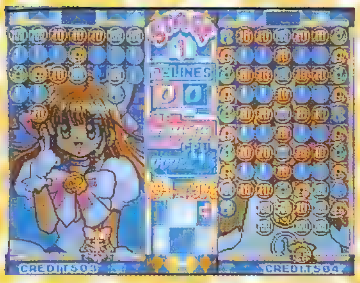


2人のどちらを選んでも性能は変わらないぞ

VS コケティバウンザー



私、連鎖しちゃった。この連鎖数なら…

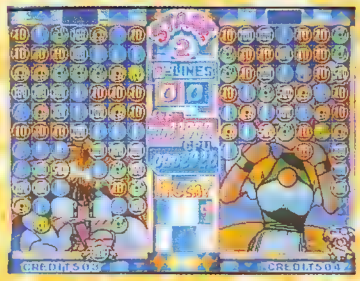


ほぼ一発で倒せる。一応追い討ちを

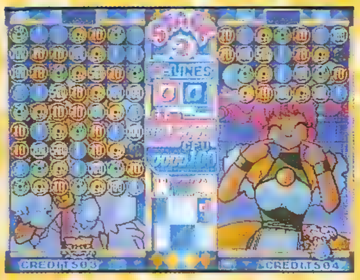
CPU戦最初の相手であるコケティバウンザーは、連鎖をほとんど作らず、ゆっくりと両替を繰り返しているだけ。よって、初プレイの時でもまず間違いなく勝てるだろう。連鎖の組み方の練習をするには最適の相手といえる。

一応、彼の攻撃によって送られてくるラインのパターンを解説しよう。彼の攻撃パターンは、同じ硬貨が初めから5枚以上つながっていることが多い。そのため非常に消しやすいぞ。あまり考えなくても小さい連鎖になら持ち込めるし、まさに練習相手という表現がピッタリの相手だね。

VS チェリーバイター



この配置は大連鎖を組むには向かない



なので、↓×2でラインを自力で引こう

チェリーバイターもコケティバウンザーと同じく、かなり弱い。彼女もまた、練習相手という悲しい運命を背負って生まれてきたキャラなのだろうか…。

攻撃パターンはほぼコケティバウンザーと同じ。同じ硬貨が大量に固まっている。ただ消すだけならラクだが、大連鎖を狙うにはちょっとイヤな配置だ。ヨコに同じ硬貨が3枚並んでいる場所も多く、消したくない硬貨をうっかり消してしまうことが多いぞ。大連鎖を狙うなら、レバーを下に2回入れて自分でラインを引き出そう。これならば、相手の攻撃パターンとは関係ない配置で硬貨が出現する。

VS エヴリワーカー

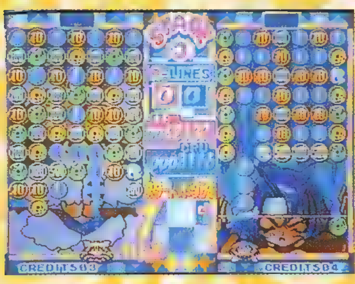
この3人目からいきなり手ごわくなるぞ。攻撃パターンもさることながら、硬貨を消していくスピードが上がり、連鎖もしてくるようになるためだ。こちらもキチンと連鎖を組んで攻撃しないとなかなか勝つことはできないぞ。

最も確実に勝つ方法は、速攻で5連鎖以上を組んで秒殺すること。ただ、5～6連鎖では倒せないこともまれにあるので、それ以上の大連鎖を組むか、一度連鎖が終わったあとに追い討ちで2～3連鎖の小さい攻撃を送り続けるようにするといい。

一度連鎖に失敗するとけっこうつらくなる。攻撃パターンはエルディレイバーとほぼ同じなので、そちらを参考に反撃をして欲しい。



うまいガニー!! 速攻で連鎖を決めよう

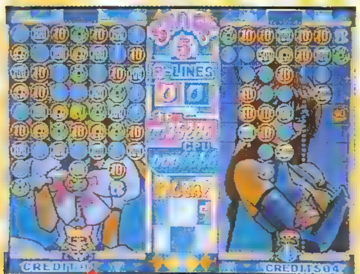


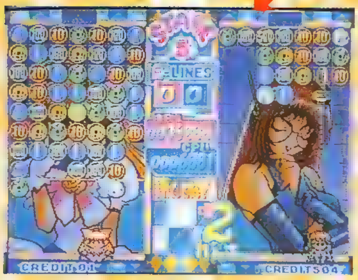
そして2～3連鎖を繰り返して追い討ち

VS エルディレイバー

ここまでくるとCPUもかなり手ごわい。攻撃パターンは規則正しく硬貨が並んでいるものの、タテ・ヨコにつながっている硬貨がほとんどなく、…まぁ、簡単にいえば、消すのが非常に難しいということだ。

同じ種類の硬貨の並び方は、逆Vの字を描くような形になっている。これをうまく消していくには、端の方から硬貨を拾って、中央の方にまとめていくといいぞ。また、消せるからといってすぐに消さず、2～3連鎖でもいいからあとづけ連鎖を考えながら消していく方がいい。


逆V字形に硬貨が配置されているので…


端の硬貨を中に持ってきてまとめる

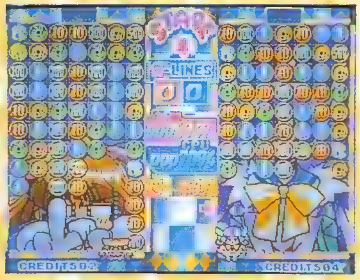
VS デットマイザー（またはエクスチェンジャー）

4人目には、プレイヤーキャラとして選択できる2キャラのうち、選ばなかった方のキャラが出現する。しかし、この2キャラは性能的には同じなので、キャラは自分の好みで選んでOK。

この4人目も、大連鎖による秒殺が有効。しかも、攻撃パターンが返しやすい配置になっているので、エヴリワーカーよりもラクな相手。

その攻撃パターンだが、タテに2枚同じ硬貨が並び、間に1枚の硬貨をはさんで、また2枚同じ硬貨が並ぶという規則正しい配列になっている。同じ硬貨をまとめやすく（特に10円）、対処しやすいぞ。

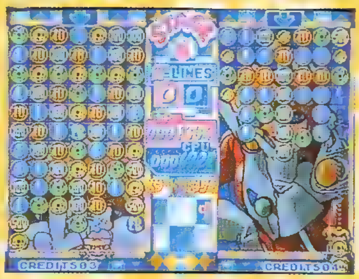

タテに硬貨がキレイにならんでいる

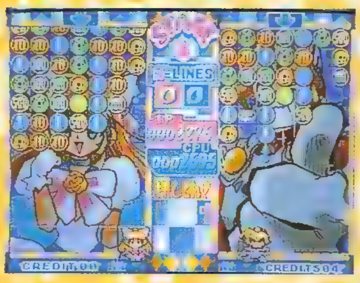

そこを起点に連鎖を展開するとラクだ

VS マッカーモーカリー

マッカーモーカリーの攻撃パターンは最後のマイトディーラーと同じ。その配置のイジワルさは、もはや対処しきれないくらい。できれば秒殺してしまいたい相手だ。

万一攻撃されてしまった時も、あきらめずにとりあえず硬貨を消していこう。数ライン掘り起こすと、タテに同じ硬貨が2つ並んでいるところがある。ここまでくればなんとか連鎖を組み直すことができるぞ。それでもつらいケドね。


攻撃されたらとりあえず消していこう


タテに2個並んでいる硬貨を有効に

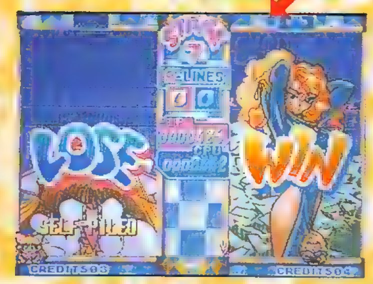
VS マイトディーラー

CPU戦最後の相手。確実に勝つ方法は、大連鎖で一気に倒すしかない。マイトディーラーは消すスピードも早いため、5連鎖ぐらいではビクともしないぞ。7～8連鎖はいっておきたいところだ。

このステージも含み、後半ステージでは、連鎖を組んでいる途中で相手から攻撃されてしまい、画面下ギリギリまで押されてしまうことが多い。こういう時にあとづけ連鎖をする場合、注意点が1つある。

両替のアニメーション中の硬貨の下に別の硬貨を撃ち出す時、撃ち出した硬貨が画面の外に出てしまうと、なんと負けになってしまうのだ。こういう時は少し待ってから、硬貨を撃ち出すようにしよう。


一番下の段に硬貨を置いてしまうと…



たとえそれが消えるハズでも負け。注意！

終盤間近！強敵ぞろいのステージ5をどう戦う!?

超鉄ブリキンガー

BRIKINGER™

攻略／DSP-たろりん

ザウルス	シューティング	178M
MVS	— / —	
カセット	— / —	
CD	発売中	¥6,800

今回のステージ5もA、B、Cの3ステージ分をまとめて攻略していくぞ。

5Aステージのボス、拷問兄弟はそれぞれ3A、3Cのボスだった猟残、鈴城の同型機。これが2体同時に襲ってくるので、そのツラさは推して計るべし、といったところ。

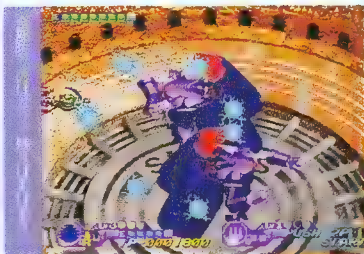
5Aステージ 超鉄ファイト！

このステージは闘技場でのボス戦のみ。

闘技場に着くと、最初は上条の幻影との闘いになる。攻撃方法は4Cステージに出現するものとほとんど変わらないが、出してくる攻撃の順番が違っている。

まず、いきなり機操幻影法で分身。最初の電気球はブリキンガーで防ぐといい。問題の破壊不能ミサイル攻撃は、手を構えた方の上条が撃ってくるので、撃ってくる方から遠ざかるようによければいいぞ。ミサイルが撃ちやんだ時に切り返すことも忘れないように。

移動時の火炎放射攻撃も注意。他は4Cステージの攻略を参照のこと。





ボス 国王直属 拷問兄弟

ゴーモン・キョーダイという名前もすごいが、2機同時に攻撃してくるのに加えて動きがかなり素早いので、かなりの強敵といえる。

いくつかツラい攻撃をピックアップしよう。まず、手から4WAY弾を連射してくる攻撃は、ボスとの距離が離れていれば自機を動かさずによけられる。しかし、角度の関係などで弾がかすってしまうことがあるので、素直に大きくよけた方がいい。

次に電気球。これはブリキンガーで防ぐのがいい。常にブリキンガーと合体しておくと安全だぞ。

モードが変わると波動砲攻撃もくる。これは後ろにいるヤツが撃つので、ボス2体の位置関係には常に注意を配っておこう。





自機性能をチェック！

全部で3タイプある自機のうち、この攻略では標準タイプのBRISTOL mk.0を使用している。ここでは、他の2つのタイプについてまとめてみたぞ。

FOKKER G.Ⅷ



スピード重視の機体。当然ながら、敵の弾はかなりよけやすいので、比較的扱いやすい。ショットは他の機体にくらべればやはりパワー不足だが、打撃攻撃の性能は変わらないので、打撃攻撃メインで進んでいけばいいだろう。

全体的に弱いショットの中では、レベル2の十字手裏剣が比較的強いぞ。

ROGOZARSKI.2



スピードが致命的なまでに遅い。特に後半ステージでのボス戦がかなりつらく、クリアを目指すならあまりおすすめできない機体だ。ショットは、Pアイテムを取っていくと威力・判定の大きさともに大幅にアップする。特にレベル2でPが3つの時のショットは圧巻。この形態が最強？

■攻略は、難易度をMVSにしておこなっています。

5Bステージ 眼下に在るは…敵

ステージ全体の構成はかなり4Cステージに似ている。

最も注意すべき敵は、やはりレーザーザコ。特にこのステージでは、背景の雲の中から突然5機編隊で出現するので、自機を前に出していると危険だ。ブリキンメダルに気をとられずに、なるべく画面左に自機をキープしておこう。

雲が切れると、敵機（おそらくステージボス）が低空に現れて、照準式の弾を撃ってくる。こちらは攻撃できないのでズルイ。まぁ、それほどよけづらくはないのだが。

後半に登場する中ボスは、4Cステージと同じく、尾部の砲台をショットで破壊してから打撃攻撃でトドメだ。





ボス 超烈級空中空母 フラナガン

最初はボスの翼の上に設置された砲台群との戦い。4Cステージの攻撃とほぼ同じだ。照準ミサイルに気をつけながら、破壊不能ミサイルとレーザーをタイミングよく上下に切り返してよけよう。

ボス本体は大きなレーザー砲台。まずは周囲の砲台を破壊していこう。できれば中型機の援護がくる前に一掃しておきたい。肝心の本体のレーザーのパターンだが、基本的に自機を狙っているが、たまに上下にワインダーをかけてくる。砲台がめいっぱい上から下を向いたら反対側の画面右端にいこう。また、こいつに打撃攻撃でトドメをさせばMAX-Eをゲットできるぞ。

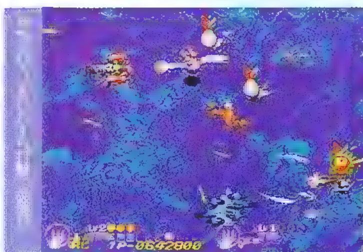




5Cステージ 絶対に諦めない!

前半は空中戦。5Bステージのように、雲の中からレーザーザコが5機現れる。自機を画面の左においておけば大丈夫だろう。戦艦ゴルゴナの手前でくるレーザーザコラッシュは、上下どちらかを優先的に撃ち、もう片方は無視するのがいい。打撃攻撃での稼ぎも可能。

ゴルゴナの攻撃は、ハッチから3機ずつ、4回出現するザコがポイント。1回目のザコは通常弾、2回目は破壊可能ミサイル（爆風アリ）、3回目は爆弾と電気球を出してくるぞ。4回目はノコギリ攻撃なのだが、この4回目を打撃攻撃で破壊すると、なんとEを出す。4機全部打撃攻撃で破壊すればもうウハウハだ。





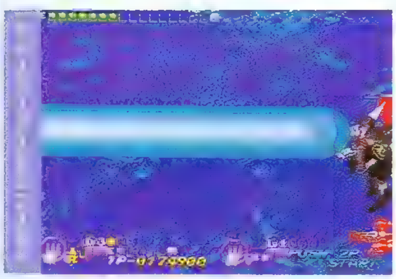
ボス 侵攻軍統括官 機操将 上条

ゴルゴナの甲板からの攻撃から解説しよう。最初は4つの砲台。ここは問題ないだろう。次の巨大レーザー砲台も上下によければいいのでラクだが、後ろから中型機が出てきて援護をしてくる。中型機優先で破壊していこう。レーザー砲台はノコギリで破壊するとMAX-Eを取れるぞ。

最後に上条が出現。ここの上条はかなり時間がたってからでないと機操幻影法を使ってこないので、早めに倒してしまえばラク。

攻撃の中で注意すべきものは手からのレーザーだが、これは自機を画面右端においていれば安全。もう一つ、自機を吸い寄せてからの波動砲がよけづらいが、これにはひたすらレバーを動かして抵抗しよう。





キャラクターテキスト

ユリのすべてを教えてあげるッチ！ サービス♡　サービス♡

これがユリ流極限流空手！


雷煌拳
'96では前に進みながらジャンプして攻撃するぞ


虎煌拳
'96からは飛ばない飛び道具になってしまった


飛燕鳳凰脚
超必その2。相手に向かって走り、空中で踏みつける乱舞技

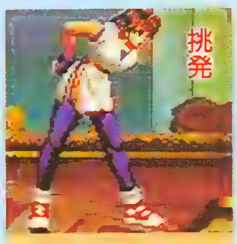

ユリちょうアッパー
身をかがめてからのアッパー。'95からの新技です


百烈びんた
コマンド投げ。最後はふりかぶってビンタで飛ばす


勝ち
これがウワサの「サービス、サービス♡」次回予告？


覇王翔吼拳
極限流一門秘伝の超必殺技。超デカい気弾を飛ばすのだ。ＫＯＦシリーズでは連発可能で余裕ッチ！


負け
肩ロが…。タイムアップで負けると、こんな姿に…


挑発
「あんたバカ？」バカなんて人にいっちゃいけません！

ユリ・サカザキ



格闘スタイル：極限流空手
誕生日：12月7日
年齢：20歳
出身地：日本
血液型：A型
身長：168cm
体重：50kg
スリーサイズ：82・56・80
趣味：カラオケ
好きな食べ物：カレー(甘口)
得意スポーツ：ソフトボール
大切な物：友達、ママの形見のパールのイヤリング
好みのタイプ：背が高くて、かっこよくて、スポーツマンで、おもしろくて、自分を大切にしてくれる人
尊敬する人：お父さん（タクマ）、お母さん（ロネット）
ライバル：お兄ちゃんとロバートさんかな？（笑）
好きな言葉：一生懸命
好きな音楽ジャンル：演歌以外ならなんでも
嫌いな物：タコ、もしくはタコみたいな人
出演作品：龍虎の拳2、KOF'94、'95、'96、（龍虎の拳、龍虎の拳　外伝）
※カッコ内は非プレイキャラ

★NF人気投票結果

第１回	第２回	第３回	第４回
15位	6位	4位	6位

※ユリのプロフィールはその出演作品より編集。

●衣装の歴史


KOF'96（2P）
三つ編みの先にリボンがついたぞ。ピンクがステキ♡


KOF'95（1P）
基本的に衣装は一緒。1Pも2Pも龍虎2と同じカラーだ


KOF'94（2P）
服の色は変わっても、バッシュの赤だけは変わりません！


龍虎の拳2（2P）
この頃は超むちむちだったユリちゃん。バッタみたいね…

ああ波乱万丈な人生!! ユリの生い立ちを追う!

ユリ・サカザキはストリートファイトの横行するある片田舎に生まれた。

極限流空手の師範を父に、異国の女性を母に、そして父の極限流を学ぶ少年を兄に持ち、ユリは幸せに暮らしていた。少なくとも彼女が6歳の誕生日を迎えるまでは…。

●ユリ6歳

▼母ロネットの死
▼父タクマの失踪



ユリの母、ロネット・サカザキ。目元がユリに似てない？

ユリが6歳の時、サウスタウンに出かけた父と母が事故に遭った。この事故で母は死に、かろうじて命を取り止めた父も瀕死の重傷を負った。

このトラックとの接触事故には極めて不審な点が多かった。父を狙ったものだとも思われたが、それが証明されることはなかった。

そして母の死を悲しむ間もなく、さらなる悲劇がユリを襲う。父タクマの失踪である。

傷が癒え退院した父は、自分たちを襲い、母を殺した犯人を捜すため、幼いユリと兄を残して突然姿を消したのだ。

ユリは、兄リョウに養われることとなった。しかし兄は当時まだ10歳。生活は決して楽ではなかった。生活のため、また、妹であるユリを守るため、兄は父に仕込まれた極限流空手を引っ提げて、ストリートファイトに身を投じた。

兄弟は、こうして助け合いながら暮らしていったのだ。

●ユリ17歳

▼ユリ誘拐される
▼父タクマ戻る

母の死、父の失踪から約10年。兄は一流の格闘家へと成長し、ユリはハイスクールに通っていた。ハイスクールではソフトボール部でピッチャーを務めるなど、楽しい日々を送っていた。

そんなある日、ユリは何者かに誘拐されてしまう。

サウスタウンナンバーの車が彼女のアパートから走り去るのを目撃した親友ロバートとともに、リョウは妹を助けるべく、金と暴力の暗黒街、サウスタウンへと乗り込んだ。

犯人は当時サウスタウンを牛耳る組織の幹部。不敗の格闘家、ミスター・カラテを組織に引き入れようと企む、Mr.ビッグであった。ミスター・カラテとは、十数年前に姿を消した父タクマその人だったのである。

一方、倉庫に閉じ込められていたユリは、サウスタウンのとあるレストランの用心棒、キングに助けられた。のちにこの用心棒とともにKOFに出場することになるとは、当時のユリは夢にも思わなかっただろう。

ともあれ誘拐事件は一件落着し、彼女は父との再会を果たしたのである。

●ユリ18歳

▼格闘技をはじめる
▼キング・オブ・ファイターズに出場

ユリ誘拐事件から1年。父の戻ったサカザキ家は、幸せに暮らしていた。

誘拐事件のこともあり、ユリは護身術を兼ねて以前から興味のあった極限流空手を学びたいと考えた。が、兄に強く反対され、仕方なくフィットネスクラブに通うと偽って、タクマが構えたサウスタウン郊外の極限流道場に通いはじめた。

ユリは瞬く間に腕を上げ、道場の門下生と互角に闘えるまでに成長して、そのことを知った父を驚かせた。

そして、サウスタウン中の強者が集まる異種格闘技戦、〝キング・オブ・ファイターズ〟に出場するにいたった。

当然、兄や父には内緒の出場であった。

●ユリ19歳

▼KOF'94に出場

ある日、ユリの元に一通の手紙が届いた。KOF'94の招待状だった。が、兄はユリの出場に反対し、タクマとロバートとチームを組んでしまった。

腹を立てたユリは、誘拐事件の時自分を助けてくれた、今はイギリスでバーを経営しているキングと、同じような境遇の不知火 舞とチームを組んで出場を果たした。

●ユリ20歳

▼KOF'95に出場
▼父の格闘技界からの引退

去年と同様、KOFの招待状がユリの元に届いた。ユリは前回のチームメイトのキング、舞と組み、女性格闘家チームとして出場した。

一方、極限流チームとして大会に参加した父タクマ（50歳）は、大会終了と同時に、格闘技界からの引退を宣言する。体力の限界、という理由だったが、これからも極限流道場の裏館長として道場を仕切り、門下生をビシビシ鍛えていくという。…結局は今までの父と変わらないようである。

●ユリ20歳

▼KOF'96に出場

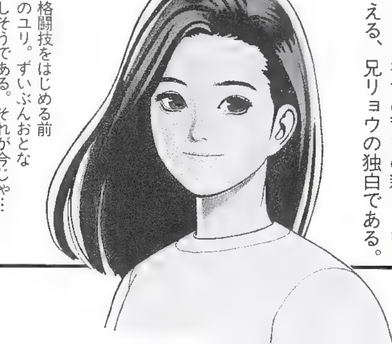
今年もKOFの招待状がユリの元に届いた。

しかし、今回は少し様子が違った。ユリの知らないうちに、タクマが自分の代理人としてユリを大会にエントリーしてしまったのだ。

女性格闘家チームとして出場するつもりだったユリは当然抗議したが、一度提出した委任状は撤回できない、という規則が今大会にはあった。

こうして、形だけとはいえ一応現役引退した父に代わり、ユリは極限流としてKOFに出場することになったのだ。

今やレギュラーとして毎年KOFに出場するようになったユリは、もうあっさり誘拐されたあの頃のユリではない。「格闘技はじめてから性格が変わったんじゃないか？」とは、彼女の育ての親ともいえる、兄リョウの独白である。



格闘技をはじめる前のユリ。ずいぶんおとなしそうである。それが今じゃ…

めざせ玉の輿（こし）(笑)！ ロバート坊っちゃんとの恋仲♡



空港での2人のやりとりを偶然激写！ このあと2人はイタリア行の飛行機に…。くぅ〜

ロバートとの仲が急進展したのは、ユリが18歳の時♡

ユリが格闘技をはじめた18歳前半の頃は、ロバートよりも友達が大事！という感の強かった彼女だったが、その半年後には、デートをすっぽかしたロバートを追ってグラスヒル・バレーへ乗り込み、あまつさえイタリアに帰るというロバートについていってしまうという始末…とほほ。

御本家(SNK)は「くっついてしまうかも…？」なんていうし、「新婚旅行は南の島がいい」というロバートの言葉に、ユリは照れ笑いなんか浮かべちゃうし…。

今後、ユリファンはしっかり目を光らせて彼らを監視する必要がありそうだね。

相関キャラ紹介

タクマ・サカザキ

極限流の創始者にして、ユリの父。

リョウ・サカザキ

ユリの兄。極限流の使い手。

ロネット・サカザキ

ユリの母。ユリが6歳の時に不審な自動車事故で他界した。

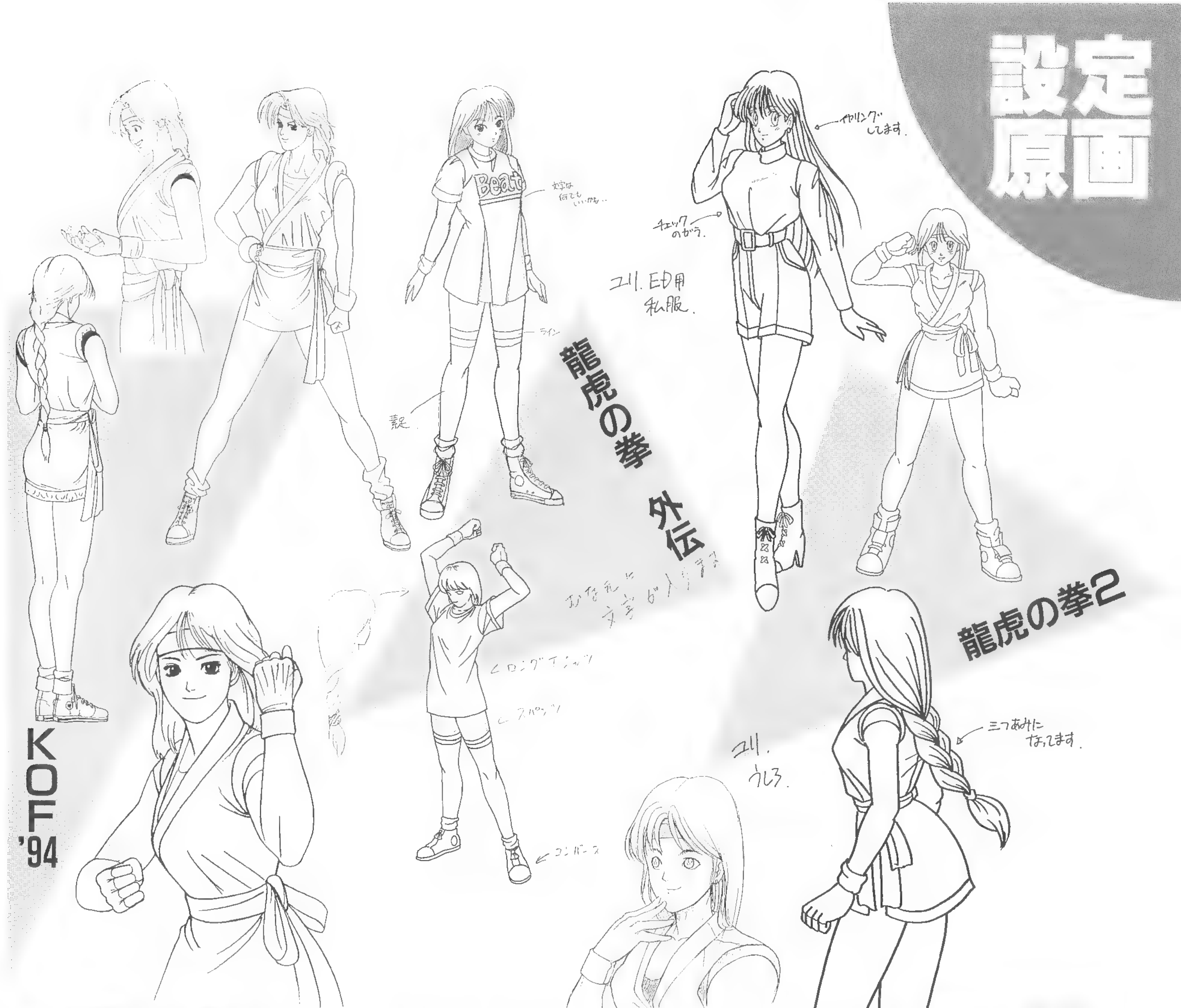
ロバート・ガルシア

リョウの親友であり、ユリの恋人（?）でもある。極限流の使い手。

キング／不知火 舞

KOF'94、'95でのチームメイト。

設定原画



ワンポイントキャラクターレッスン

ユリの好物はカレーなの♡ 知ってたかな？

カレー、日本上陸！ そして一般家庭へ進出

カレーには大きく分けて、インド、東南アジア、中近東に広がるスパイスカレー圏と、日本にまで広がったカレー粉圏がある。

カレー粉圏のカレーは、18世紀末にインドを植民地とするイギリス人がカレーを持ち帰り、微妙なスパイスの配合済みのカレー粉が商品化されたことからはじまった。

日本には明治維新で西洋文明を取り入れていた頃に、他の西洋料理と一緒に受け入れられ、大正時代の初めには、じゃがいも、にんじん入りの日本風カレーができた。

カレーを一般家庭に普及させたのは、意外にも軍隊の軍人さん。手軽で栄養バランスのいいカレーは軍隊の屋外生活にぴったりだったのである。

洋食に縁のなかった田舎出身者も軍隊でカレーを知り、明治、大正の女性たちは、軍隊帰りの男たちに〝カレー〟というものを教わったのだ。

お袋の味のように思われているカレーだけど、本来は〝オヤジの味〟だったんだね。

カレーの食べ方あれこれ

カレーは、インドからイギリス、そして日本へと流れてきた。それぞれの国によって色々なカレーがあるので、食べ方やマナーも当然違う。

というわけで、世界のカレーの食べ方・エチケットをざっと紹介しよう。

●インド

ずばり、手で食べる！　しかもその手も、右手限定。左手は不浄とされるので使わないのだ。

指をフォークとスプーンのように使い分けて食べるので、食前食後にレモンスライスを浮かべた水をボール（フィンガーボールという）に入れて出すのがマナー。手をゆすぐのに真水じゃ落ちないし、セッケン水だとにおいが残るからね。

●東南アジア

基本的にはインドと同じ食べ方・マナー。ただタイなどでは、右手にスプーン、左手にフォークというスタイルもある。

インドにもあるが、東南アジアでは、大皿に盛った料理を各人が好みで取り分ける中華料理スタイルが圧倒的に多いぞ。

●ヨーロッパ

カレーライスを食べるというよりは、普通に食事をするのと一緒で、スプーンじゃなく、ナイフとフォークを使って食べるのだ。

ユリの余裕の発言

龍虎の拳2

●スタートメッセージ

なあんだ、相手はお兄ちゃんか。だったら楽勝、楽勝。軽いもんよ。（VSリョウ）

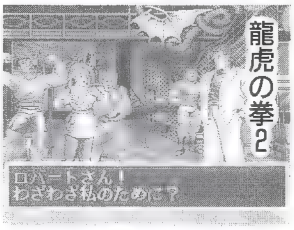
参考文献／日曜日の遊び方　カレー三昧（森枝卓士／雄鶏社）

必殺技一覧

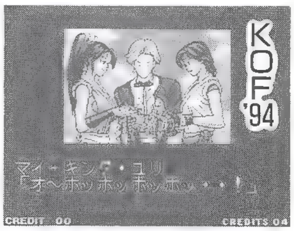
	龍虎2	KOF'94	KOF'95	KOF'96
●必殺技				
虎煌拳	○	○	○	○
砕破	○	○	○	
燕舞脚	○			
百烈びんた	○	○	○	○
雷煌拳	○	○	○	○
ユリちょうアッパー（空牙）			○	○
ダブルユリちょうアッパー（裏空牙）				○
ユリちょうナックル（飛燕疾風拳）				○
ユリちょう回し蹴り（飛燕旋風脚）				○
覇王翔吼拳		○	○	
●超必殺技				
覇王翔吼拳	○			○
飛燕鳳凰脚		○	○	○
●隠し必殺技				
飛燕鳳凰脚	○			



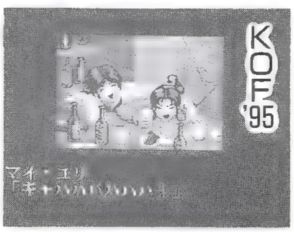
エンディング



このあと、迎えにきたロバートを置いて、友達と遊びにいっちゃうのよね…



初出場、初優勝！ その金銀財宝でリョウの道着新調してあげてね



優勝祝いにどんちゃん騒ぎ。20歳になったことだし、まぁいいか



大会終了後、突然現れたミスター・カラテ。でも正体バレバレだよ、お父さん…

ま、まいったなぁ。ロバートさんが相手じゃ、本気で闘えないよ…。（VSロバート）

武器を使えるなんてきいてないよー！ まったく、きたないなあ。（VSB−G）

わあ！ へんな髪！ へんな髪！ キャハハハ！ あー、おかしい。（VSテムジン）

●勝利メッセージ

どお、お兄ちゃん。これでちょっとは、私のこと見なおしたでしょ。（VSリョウ）

ヘヘーン！ どう？ お父さん、私も結構やるでしょ。（VSタクマ）

KOF'94

●勝利メッセージ

女だからって舐めないでよ！ これでも極限流空手の達人だぞ！（VS主人公T）

・噂程じゃなかったな。お兄ちゃん達の方が強いんじゃない？（VS餓狼T）

どう！ 私をメンバーに入れなかった事、後悔したでしょう？ へへ。（VS龍虎T）

KOF'95

●勝利メッセージ

君達！ 人気者になったからって油断は禁物だよ！（VS主人公T）

これで私も極限流免許皆伝でしょ！ ねっ、みんな！（VS龍虎T）

そんなに、ひねくれなくっても、いい事もきっとあるって！（VSライバルT）

KOF'96

●勝利メッセージ

自分のモノマネって何回見てもイヤーンな感じよね！（VS龍虎T）

あっさりし過ぎてない？ 中国4000年の伝統も潮時って感じ？（VSサイコソルジャーT）

●勝利メッセージ（エディット）

・情けない顔しないの！ 試合に負けてもスマイル、スマイルよ！

・悔しかったらまたどうぞ。いつでもチャレンジ、ちょうオッケーよ！

声優

生駒治美／龍虎の拳

ほりえかおり／龍虎の拳2、龍虎の拳外伝、KOF'94、'95、'96



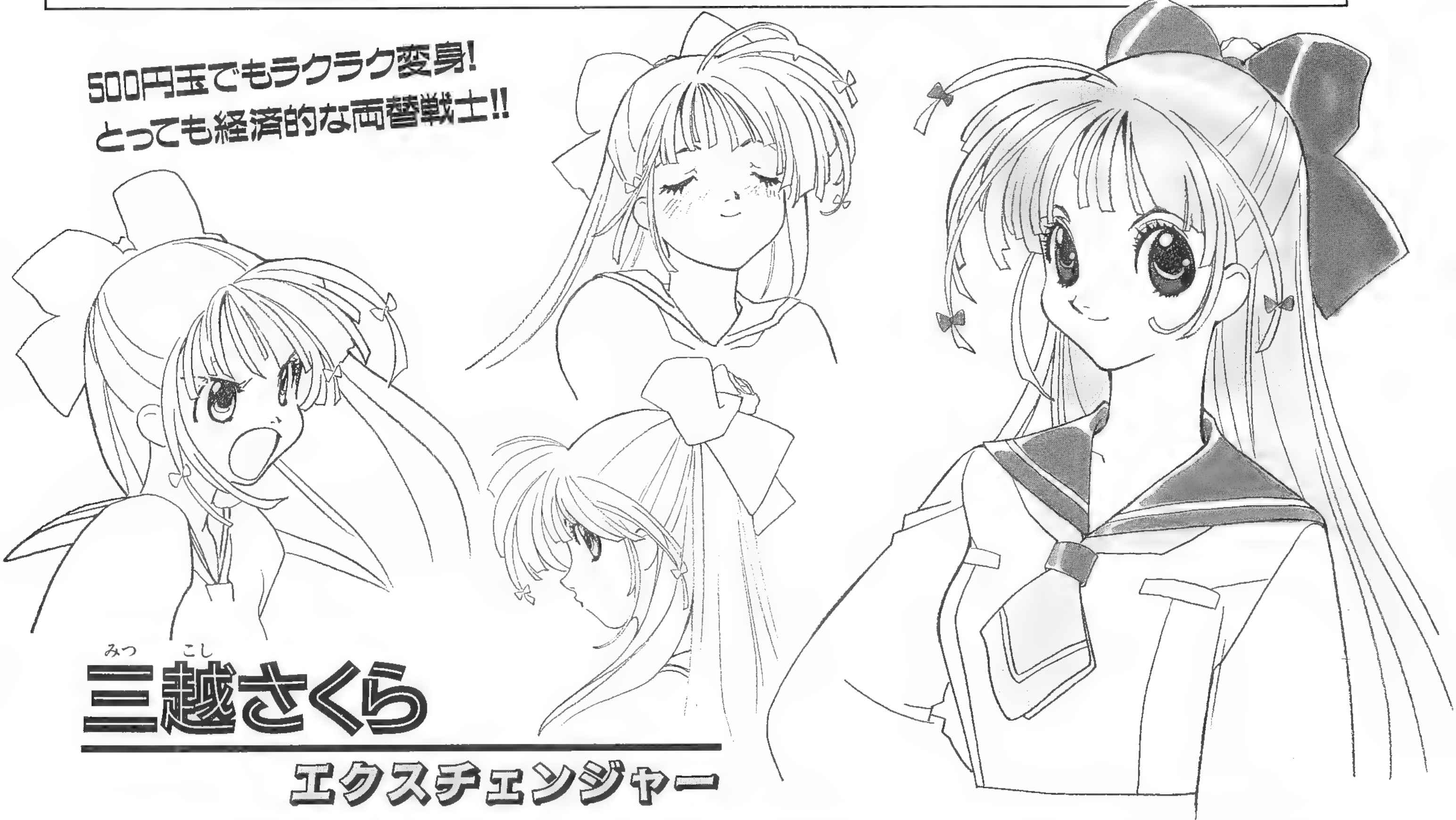
マネーアイドル エクスチェンジャー



©FACE 1997

設定原画＆開発インタビュー

500円玉でもラクラク変身!
とっても経済的な両替戦士!!



三越(みつこし)さくら

エクスチェンジャー

バックストーリー

資本主義社会の暗流を支える血液――金。

この人間の根本に息づく欲望の存在を、深く認識したことがおありだろうか?

パチンコ店で、店に転がるこぼれ玉を目で追ってしまう、浅ましさ――

自動販売機のお釣り口を、必要以上にまさぐってしまう、空しさ――

それら何気ない日常の行動のほとんどが、金銭欲へと直結しているのだ。

この物語は、そんなネガティブなパワーを取り込んだ、悲しいヒロインの姿を描く。

彼女の名は、両替戦士エクスチェンジャー。忌むべきその性を揚々と楽しむ、ある意味無敵の現役女子校生である。

私、三越さくら。都内の私立高校へ通う、17歳の乙女。趣味は、そうね――貯金かな。ヘン?

でも、ちょーっと借金が多くて、ちょーっとそれを踏み倒している他は、ごくごく普通の高校生よ。えっ? 貯金の額?――うふふ、知りたい? えーっとね、今日づけでえ、1千562万とんで452円ね。なかなかのモンでしょ?

預金は迷わず、サクラ銀行。だってパパが会長なんだもん。とーぜんよね。今はまだ地方の弱小銀行だけど、いつか都内に支店を構えられるように、パパは頑張っているわ! 娘の私としては、少しでも貯金してバックアップしてあげた



声優：丹下桜
ステイタス：如月女子高等学校普通科２年
年齢：17歳
身長：158cm
体重：46kg
血液型：AB
趣味：貯金
好きな物：貯金、残高照会
嫌いな物：労働、返済

いの！

――というわけで、はりきって日々借金を踏み倒していたんだけど、ある日、校医の富士子先生に呼び出しを受けて、それが、あんなコトになるなんて…。

もう、私の人生は自己破産ってカンジだわ――

「先生。三越きましたケド？」

校医の富士子先生は、すっごい美人でグラマーだけど、ちょっと暗いの。一言でいうならマッド・サイエンティストって感じかな。ちなみに先生からは12万3千円踏み倒しているわ。

「あ、三越さん。突然、呼び出したりして御免なさいね。実は――この間の内科検診のことなんだけど…」

え？　なになに？　ガンかしら？　盲腸はないと思うけど――やーん、お金のかかる病気はカンベンしてよぉ。

そんな私の気持ちを察したのか、富士子先生は慌てて手を振ったわ。

「ううん、違うわ。三越さん。病気じゃないの――ただ、あなたの身体から、とても珍しい特徴が発見されたのよ」

ま、まさか先生。私のいびきのクセを！

「め、珍しい特徴ですか？」

「そう――隠してもしかたがないから、ズバリいうわ！あなたから、脳内麻薬〝ブンドルフィン〟が検出されたのよ！」

「？？？」

何、それ？　なんとなく、お金になりそうな響きではあるケド――

「なんなんですか？　ぶんどるふぃんって…」

「分からないのも無理はないわ。ブンドルフィンは100年に1人確認されていればいいく

声優：野上ゆかな
ステイタス：如月女子高等学校普通科２年
年齢：17歳
身長：156cm
体重：44kg
血液型：A
趣味：借金融資（？）
好きな物：犬、猫、小鳥
嫌いな物：自分の性格

高島（たかしま）あさひ

デットマイザー





親友さくらへの借金の恨みが
内気少女を借金戦士に変えた！



らいの、とても珍しい体内調律因子よ。そして、その特徴は親でも質に入れかねない、ケタ外れの金銭欲にあるの」
　富士子先生、明らかに興奮してるわ。なんか怖〜い。
「やだ！　先生ったら、人を銭ゲバみたいに！」
「笑いごとじゃないのよ！　三越さん！」
　怖いってば、もう——
　縮こまる私を後目に、お茶を少し含んでため息を1つすると、先生はガチャガチャとおかしな機械を取り出したの。
「まあ、いいわ。論より証拠ね。三越さん——この計測機器をつけてちょうだい」
「えーっ！　電気が流れたりするヤツじゃないですかぁ？」
「大丈夫よ、心配しないで」
　そういって、先生は笑うんだけど、マッド・サイエンティストの顔——
　渋々、私が機械をつけると、富士子先生はポケットから、500円玉を取り出したの。
「三越さん。この500円玉、あなたにあげるわ」
　えーっ！　うそっ！　ラッキーっ！
「むむぅ！　やっぱりだわ！　今の一瞬、あなたの生体電流は10倍！　筋肉収縮幅が20倍！　そして、五感伝達ニューロンがむやみに千倍も増えたわ！　ブンドルフィン、恐るべし！」
　恐るべしっていわれても、何のことだか——
　そして、表情を曇らせる私を見ながら先生は、い、い、一万円札を取り出したの。ま、まさか——ゴクリ。
「そう、三越さん——この一万円札もあなたのものよ」
「きゃー!!　きゃー!!　きゃーっ!!　うれしーっ!!　ありがとぉー!!!」
　嬉しさのあまり、私は東京

世界中の硬貨絶滅を企む マニー教団の女王!



声優	永島由子
ステイタス	バンク・コンツェルン総帥
年齢	20歳
身長	175cm
体重	55kg
血液型	AB
趣味	おしゃれ
好きな物	宝石類
嫌いな物	部下の失敗報告

ノート・バンク

マイトディーラー

音頭！　でも次の瞬間、あの信じられないできごとが――

エクスチェイィィーンジ!!

「今日もどこかで給与明細！　明日を夢見て残高照会！　人を憎んで、金を憎まず！　両替戦士エクスチェンジャー、ここに降臨！」

はっ！――私ったら何をやっているの？　それにこのカッコは？

「せ、先生、私――」

「ふふふ、そうよ。三越さん。それこそがブンドルフィン最大の特徴――極限の興奮状態に置かれた時、体内の分泌液を表皮に集中し、元素化、再構築、中性固定。今のあなたのように変身できるの」

「で、でも、先生。なんでこんな、アイドルみたいな格好に？」

その瞬間、先生の眼鏡の奥がキラリと光ったように感じたわ。

「三越さん、あなた。アイドルになりたいと思っているわね？」

「ギクッ――ど、どーして、それを！」

「ふふん。さらには、特撮ヒーロー番組にも目がないでしょう？」

「ギクッ、ギクッ――どーして知ってるんですかぁ？」

「あなたのそのスタイル。そして、変身したときのセリフ。ブンドルフィンは脳内からの伝達情報であるが故、その願望を大きく反映して、具現化されるのよ！　自分をごまかしちゃダメ！　今、あなたはとっても自分好みのハズよ」

ううっ、確かに――

「ブンドルフィンを分泌できるあなたは、選ばれた人類も同じ！　闘うのよ！　なんか敵も決まってないけど、とり



声優：阪口大助
ステイタス：バンク・コンツェルン総雑務長
年齢：15歳
身長：164cm
体重：52kg
血液型：A
趣味：ひなたぼっこ
好きな物：犬、猫、小鳥
嫌いな物：ノートの「飯抜き！」指令

ビル・バンク

コケティバウンザー

あえず闘うの！　そして、この世の悪を一掃するのよ!!」
　先生、目がイッちゃってるわ——

　富士子先生の熱弁は延々と続いて、帰る時にはすっかり夜——まったく、何がエクスチェンジャーよ！　いい迷惑だわ！
「さ、さくらちゃん？」
　この声は、あさひちゃんね。123万4千円踏み倒しているけど、大親友よ。
　声のかけられた方を振り向くと、ほら、やっぱりあさひちゃんが、いつものようにオドオドした視線で、私を見ているわ。
「こんな時間まで、どうしたの？」
「お、お財布、落としちゃって、校庭、暗いから見つからなくって…」
「ふぅん、いっしょに探してあげるよ。で、いくら入ってるの？」
「に、2万円くらい…」

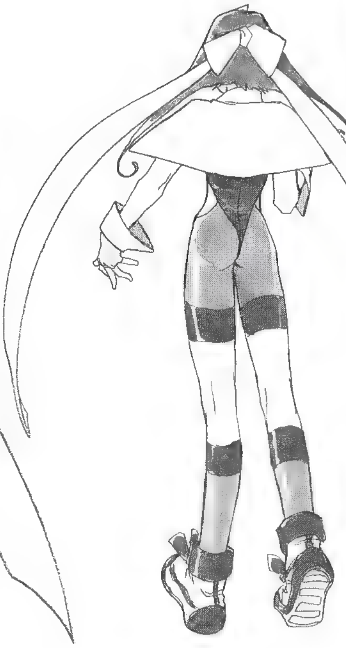
エクスチェイィィーンジ!!

「わ！　わ！　さ、さくらちゃん！　どうしたの？　その格好？」
「ふふふ、あさひちゃんには知られたくなかったわ——でも、今それは置いといて、お財布見つけたら、1割よね？　1割！」
「う、うん…」
「よ、よぉし！　マネーサーチ・スキャァアン!!」
　こうして私は正義のヒロイン、エクスチェンジャーとして生まれ変わったの。
　確かに敵は決まっていないけど、この力を使うべき道は心得てるわ！　不況に負けずがんばるから応援してね！

嵐崎（らんざき）　円（まどか）

エヴリ・ワーカー



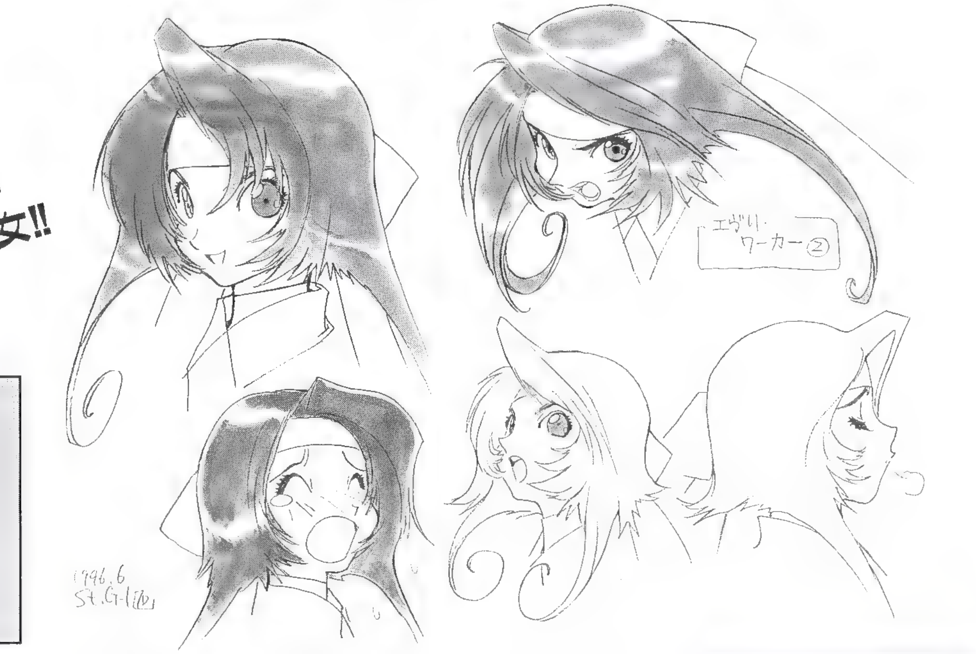






「常勤!」の一言で変身!
庶民代表の武道家少女!!

声優：笠原留美
ステイタス：如月女子高等学校普通科３年
年齢：18歳
身長：169cm
体重：52kg
血液型：O
趣味：武道
好きな物：稽古、労働の汗
嫌いな物：軟弱、手抜き



『マネーアイドルエクスチェンジャー』開発インタビュー

Q：まずは基本コンセプトやウリ、セールスポイントをお聞かせください。

A：本来パズルゲームは『分かりやすく、奥深く』の世界ですから、本作品も極めてオーソドックスな企画としてスタートしました。

しかし、「せっかく、お金を使ってるんだから、それに合うキャラクターを作ろう」という声があがり、折よく参加していただいた、石田敦子さんのキュートなデザインによって、一気にキャラクターパズルへと昇華したのです。

スバリ、本作品の魅力は、『パズルゲームにあるまじき、ちょー個性派キャラクター群』です。無論、基本である『分かりやすく、奥深く』もしっかり押さえてあります。それは、ゲームセンターで直接確かめてみてください。

Q：〝お金を両替していく金の亡者の美少女〟が生まれたエピソードなどありましたらお聞かせください。

A：はじめに企画として『お金を使ったパズルゲーム』というのがありました。そこで生まれたプレイヤーというのが、『コイン君』とも呼ぶべき無骨な代物だったのです。

しかし、世は美少女ブーム…そのような色気ゼロのキャラクターが通用するとも思え

ルルーラ・フラン
チェリー・バイター



「皆勤!」の一言で変身!
少女趣味のぶりぶり少女見参!

声優：豊嶋真千子
ステイタス：如月女子高等学校普通科1年
年齢：16歳
身長：153cm
体重：40kg
血液型：B
趣味：人をだますこと
好きな物：ぬいぐるみ全般
嫌いな物：ニンジン、ピーマン、セロリ

ません。
そう、無理やり生み出された美少女キャラ、それが三越さくらなのです。そのためでしょうか、『コイン君（仮）』の唯一の特徴である守銭奴という部分が、呪いのごとく、彼女の設定に残ってしまったのでした。合掌。

Q：さくらは方々から借金をしては、それを踏み倒しているようですが、彼女は実はビンボーなんでしょうか？

A：決して、ビンボーなどではありません。彼女が借金をし、それを踏み倒すのは、生まれながらに分泌される稀有な脳内麻薬ブンドルフィンのためです。このブンドルフィンは、体内の不要物からなんでも具現化する力がある反面、その分泌者は桁外れの金銭欲に支配されてしまうのです。
すなわち、さくらが金の亡者なのは、生まれついての病気のようなものです。

Q：みなさんかなり変わったお名前ですが、それぞれ出身地（国籍）はどこなんですか？

A：さくら、あさひ、円の3人は、純粋な日本人。ノートとビルがアメリカ、ルルーラがフランス、セシルがイギリスのそれぞれ出身となります。
坂田・ビリィバーヴは日本国籍ですが、アイルランド人のとハーフです。

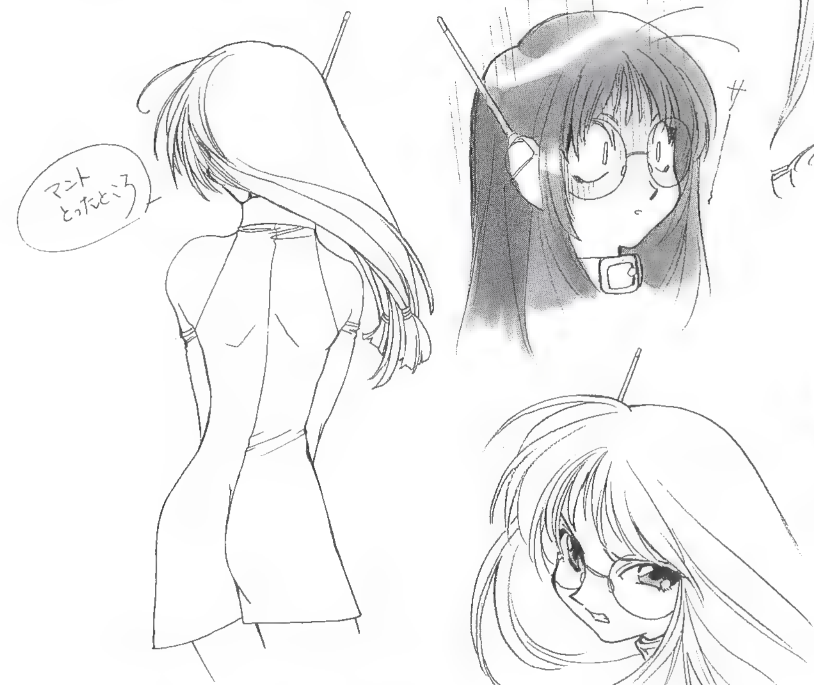
Q：さくらは、〝訓練の結果500円玉でもマネーアイドルに変身できるようになった〟とありますが、どのような訓練が行われたのですか？

A：それはもう、血のにじむような訓練です。

声優：桑島法子
ステイタス：如月女子高等学校普通科２年
年齢：17歳
身長：161cm
体重：48kg
血液型：A
趣味：インターネット散策
好きな物：あらゆる問題の解決
嫌いな物：非常識、無知、無軌道



「精勤！」の一言で変身！
マニー教団の参謀を努める頭脳派少女！



セシル・ポンド

エルディ・レイバー

さくらの手が届かない場所に、大金を見せては隠し、隠しては見せ、彼女の〝お金が欲しい度〟をMAXにまで高め、例え500円でも貰えるならありがたいと思わせるようにするのです。

なぜかって？　彼女に変身を起こさせる脳内麻薬ブンドルフィンは、金銭に関する興奮状態に置かれた時のみ、分泌されるためです。すなわち、500円玉でも「ひーっ！　うれしーっ！」と思えるようになることで、バブリーな変身を可能とするのです。

Q：みなさん（？）それぞれナイスバディですが、スリーサイズなんかは公開されているのでしょうか？　誰にもいいませんから教えてください！

A：いえ、これはかりは秘密です。…え？　…ゲ、ゲーム画面に出てる？　そ、そんなバカな!!

Q：円とセシル・ポンドは仲が悪いそうですが、彼女たちの間に何があったのですか？

A：考え方がまったく異なるのが原因です。何ごとも努力と根性で解決しようとする円に、セシルは計算と知識で対抗します。永遠に相容れることはないでしょう。

Q：坂田家が代々影の生業としてきた〝マッカー・モーカリー〟とは、具体的に何をしてきたのですか？　それと、変身すると性格が荒れてしまうのはなぜですか？

A：マッカー・モーカリーは、大阪を中心に活躍してきた下町のヒーローで、その偉業は、強盗を鉄拳制裁、不発弾の処



マッカー・モーカリー

坂田ビリィバーヴ

生徒に人気のイカす先生の正体は 15代目マッカー・モーカリー!







声優：石川秀郎
ステイタス：如月女子高等学校教諭、経済学専攻
年齢：26歳
身長：184cm
体重：78kg
血液型：A
趣味：授業、抜き打ちテスト
好きな物：生徒たちとのひととき
嫌いな物：自分のコスチューム

理、24時間ドブさらいと多岐に渡ります。しかし、ヒーローのくせに活躍料なるものを請求するため、あまり人気はありません。

また、変身すると性格が荒れるのは、坂田ビリィバーヴが二重人格のためです。変身をきっかけに心の奥底に秘めている部分が吹き出してしまい、普段毛嫌いしている粗暴な性格になってしまうのです。だから彼自身、変身することをとても怖がっています。

Q：円ちゃんは武道（剣道）の達人だそうですが、段位はどのくらいですか？

A：彼女はいにしえの流派、『嵐崎霧散流』の唯一の継承者であり、無二の達人です。そのため、現代剣道の段位はありません。

これはという好敵手を見つけた時は、大会などにもエントリーするようですが、その相手に勝利した時点で棄権してしまうため、優勝経験はありません。ちなみに必殺技は、渾身の一撃『北狼降輪砕』と、絶妙のカウンター斬り『北狼青眼破』です。シブイ！

Q：ビルの着ている着ぐるみは、何の動物ですか？

A：犬です。極めて従順なイメージです。

Q：最後にファンのみなさんに一言お願いします。

A：なんともデコボコなキャラクター達ですが、かわいがってやってください。そして、その影に隠れてしまってますが、ゲームの方も結構イケてます。ぜひ、対戦プレイをしてみてくださいね。



ネオジオ関連メーカー リレーインタビュー11 サクセス

株式会社サクセス

●1978年5月28日設立。『コットン』シリーズや『ゲームの達人』など、アーケード、家庭用ともにさまざまなジャンルを開発。今回『QP』でネオジオ初参入。今年はブレークしちゃいます。サービス、サービスぅ。

サクセスってどんな会社!? 『QP』の開発状況は？

今回の"ネオジオ関連メーカーリレーインタビュー"はネオジオ初参入のサクセスにオジャマ。なんとNF創刊号から新作発売予定リストに載っているという伝説のソフト（笑）、『QP』がついに本格的始動ということで、このゲームのプロジェクトリーダーであり、デザイナーでもある伊藤さんに直撃インタビューだぁ！

実はあんなゲームまで！ 実力派開発集団・サクセス

——とりあえずネオジオ初参入ということで、なじみのない読者の方もいると思いますので、代表作などをお願いします。

「横スクロールシューティングの『コットン』や、おなじみのパズルゲーム『上海 万里の長城』、『ゲームの達人』などが代表作です。これらはパソコン版は自社ブランドなんですけど、アーケードではセガさんや、サンソフトさんが発売元になってます。あとはパソコンで『ゲームの達人』の続編の『7人の達人』とか。

実は、その他にもいろんなゲームを開発してるんですけどね。某社のコンストラクション系シリーズとか」

——え、あのシリーズもここで開発してたんですか！

「そうなんですよ、あくまでナイショですけど。ゲームのコピーライト標記に注意してると、意外なところでウチの会社名が見つかるかも（笑）。

他にもゲームソフト以外で、『バーチャルシアター』という教育ソフトを作ってます。これは映画を観ながら英語を勉強できるシリーズで、現在5タイトル、6月までに10タイトル出る予定です」

——社員数ってどれくらいなんでしょうか？

「現在は開発スタッフ70人、総勢75人です」

——けっこう大所帯ですね。

「最近どっと増えたんですよ。開発チームは現在、15～16チームありまして、大きいチームは10人以上、小さいと2～3人って感じです」

——会社内の雰囲気って、どんな感じですか？

「うーん、平均年齢が24歳～25歳って若いせいもあって、なんか学校みたいな雰囲気ですね。アットホームな感じで和気あいあい、というか。

休み時間はうるさいですね、そこらへんでゲームやったり。あ、そもそも休み時間っていうこと自体が学校みたいですよね（笑）」

——おもしろい人とかっていますか？

「いますよー、たくさん。たとえば、ミュージカルのCATSってあるじゃないですか。アレを見にいってサインまでもらってきた人がいるんですけど、その人よっぽどうれしかったらしくて、次の日ラジカセでCATSの曲鳴らしながら一日中歌ってたんですよ。あ、歌ってる人は他にもたくさんいるなぁ（笑）。

まぁどこの開発でもそうだと思うんですが、個性の強い人、多いですねぇ」



サクセスの代表作といえば『コットン』。近々『2』が出る予定

株式会社サクセス デザイナー

伊藤しのぶさん



●年齢不詳、双子座のO型。社内では「大御所」とよばれてます（涙）。とにかくマンガが大好きでジャンルを問わず、ヒマがなくても読んでます（もちろんゲームも大好きです）。大好きなマンガを活かした入魂のビジュアルシーンをぜひ見てくださいね♡

キャラとゲームどっちにハマル!?

──ズバリ、『QP』のウリはなんでしょう?

「とにかくキャラクターです。とーっても力を入れました。ビジュアルシーンもいっぱい入れたので、ぜひ見てくださいね」

──ゲーム自体も、いろんなミニゲームがつまってますね。

「はい、ゲームの方は昔懐かしいものをたくさん入れました。アクションとパズルが各10種類ずつ、またボーナス面が3種類、ボス面が2種類で、全部で25種類のゲームが楽しめます。

とにかく、こういったジャンルのゲームですから、誰でもエンディングを見られることを目標にしました。だから、ゲームをやり込んでる人には少し簡単かもしれないですね。その分、必ずエンディングまで見てください!」

──『QP』の他に開発中のものってありますか?

「うーん、まずは『QP』が出ないと。その後は64ビット機が出たら、また検討することになると思います。今のところは、まだ未定ということで」

──最後に読者にひとこと、お願いします。

「まぁとにかく、『QP』をみんなにやってもらえればいいな、と。キャラにハマるもよし、ゲームにムキになるもよし、それは人によるとは思うんですが、とりあえず、

やって下さい。

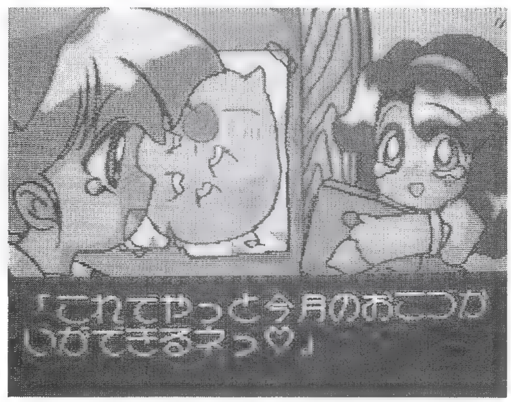
あ、ここ大きな字でお願いします(笑)」



「バーチャルシアター」。映画を観ながら英語が勉強できるぞ

「QP」のナゾに迫る!

長い間、タイトルとジャンルのみの情報だった『QP』。ここにいたって、ようやくその全貌が明らかになってきたわけだが、まだいくつかはっきりしないナゾが存在する。我々はこのナゾを、以下の3つに分けて真相を究明することにした。これさえ読めば、明日からキミも『QP』博士だ! って、なんかマヨネーズに詳しそうだぞ、おい…。



デザイナーである、伊藤さん入魂のビジュアルシーンを見よ!

発売日のナゾ

──ズバリ、『QP』の発売が延びた原因は?

「う、うっ(汗)。実はやってる途中に他の仕事が入ってきて、まぁすぐ終りそうかなと思ってはじめたんですけど、それがけっこう長引いてしまって…。ゴメンなさいぃっ。

まぁ、あとで見てみると前のものでは練りが甘いところが結構ありまして…。結果的には今回、かなり時間をかけて練り込むことができたのがよかったかなー、なんて…」

──もう発売、延びませんよね(笑)?

「う、うーっ(汗)! い、いや、もうほとんどできてますので、延びないはずです」

──となると、発売日は?

「そうですね、もう開発はほとんど終わってるんですけど、細かいところで色々とありまして。発売は5月くらいかな、だいたい」

キャラクターのナゾ

──キャラの年齢がわりと低めですよね?

「最初の段階ではもう少し年齢、高めだったんですけどね。でもやってるうちに自分の好みがかかわって、ちょっと低年齢になっちゃった(笑)。まぁ、低年齢の方がとっつきやすいかなー、なんていう意図もあったりします。

それでも、変身させるつもりだったんで、変身後はもう少し年齢が、高くなるはずだったんですが…。

ほんとは戦隊ものにしたかったんです、正義がどーの、とかいう(笑)。敵も昔は全員ロボットだったんですよ。だけど進めてるうちに『何かちがう!』ってことになって(笑)。敵も女の子に変えちゃいました」

──その敵キャラですが、ネーミングがユニークというか、ストレートというか…。

「コンセプトは、とにかくバカっぽく(笑)。基本的にみんな何かのオタクっぽくなってますね。

ラスボスのフルネームは、〝マリーアン・タトワ・ヤッテラレンワ〟(笑)。高飛車ってことで、マリー・アントワネットに近づけようかと。でも、やっぱり、バカっぽく(笑)」

タイトルのナゾ

──前から疑問に思ってたんですけど、タイトルの『QP』って、そもそもどういう意味なんですか?

「実はこのゲーム、初期段階ではクイズ(Quiz)とパズル(Puzzle)を合わせたゲームだったんです。それで両方の頭文字をとってQPだったんですが、開発を進めてるうちにクイズがなくなってアクションが入り、QPじゃなくなっちゃって(笑)。

それでなんとかしなくちゃ、ってことで考えた結果、ストーリーをこじつけて、QP=クオリティーピープル(Quality People)の略ということにしてしまおうと」

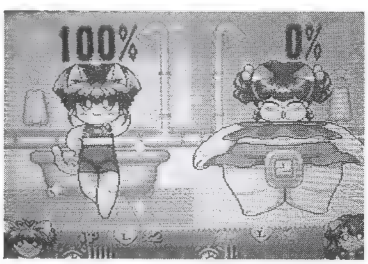
──?? クオリティーピープルってなんですか?

「まぁ、このゲームでは都会人、という意味です。ラスボスのマリーアンはド田舎が大っ嫌いで、救済と称して侵略をおこなっているんですが、これが主人公2人の住む、土井中星(笑)にやってきます。

〝とも〟と〝めぐ〟の2人は、本当はこれを阻止しなくちゃいけないのに、何を勘違いしたか『めざせ都会人!』って思い込んじゃうんです。だからマリーアンを倒しにいくんじゃなくて、会いにいくんですよ(笑)。

ただ、これを説明するためにオープニングがものすごく長くなっちゃって。普通はオープニングってコインを入れてからじゃないですか。でもこのゲーム、今いったような事情で、コインを入れる前にタイトルデモ→デモゲーム→オープニングって具合で見れちゃう、珍しいゲームになってます。

まぁそれだけこってるってことなので、とりあえずじっくり見て、それからコイン、入れてくださいね」



楽しいミニゲームが満載!

ネオジオトピックス

イベント

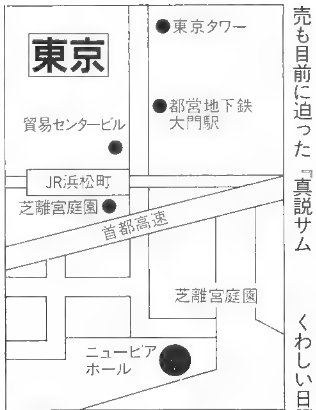
春休みはライブツアーで最新情報をゲット!!

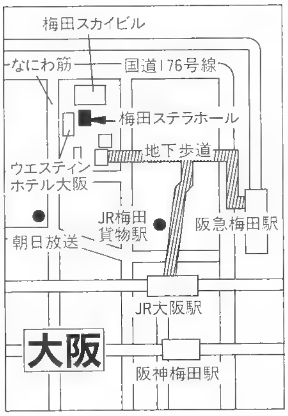
〃SNKライブツアー〃が全国5都市で開催される。

今回のライブツアー。一番注目が集まっているのは、発売も目前に迫った『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』のお披露目だろう。

開催時間はいずれの会場も午前10時〜午後5時（予定）。

くわしい日程は次の通り。





3月2日　大阪（会場：梅田ステラホール）
3月9日　東京（会場：ニューピアホール）
3月22日　仙台（会場：アズテックミュージアム）
3月25日　福岡（会場：スカラエスパシオ）
3月27日　名古屋（会場：白鳥ホール）

世紀のバンドここに見参!! BOF堂々デビュー!!

昨年12月23日「ネオジオワールド」にて、等身大ロボットバンド『B.O.F—The Band Of Fighters—』のデビューイベントがおこなわれた。

当日は、開演前から女の子を中心としたキャラクターファンがテーマパーク内の特設ステージ前に集まり、早くから人垣ができていた。

演奏は13時と13時30分の2ステージ。ライブの内容は1ステージ目で草薙京、麻宮アテナ、2ステージ目でナコルルがボーカル曲を披露した。また曲間にはメンバーのかけ合いによる楽しいトークがはいるなど、会場に集まった観客も大いに盛り上がった。

今回のこのイベントは、BOFデビューのお披露目をかねたリハーサル的なものだった。そのあとしばらくネオジオワールドで演奏をしていたが現在はバージョンアップ中とのこと。今後の予定は、2月19日、20日のAOUショー会場で、演奏するかもしれない。もしかしたら3月のライブツアーにもお目見えするかも？



ステージのまわりはこんなに人だかりが!!

オープン

金沢八景に新名所!! ネオジオボウルオープン!!

昨年の12月20日、横浜市で『ネオジオボウル金沢八景』がオープン。当日は会場前から入り口に来場者が並び、初日から賑わった。

この最新アミューズメント・スポットの中心となるボウリング場は、土浦のネオジオワールドで運営されているネオジオボウルと同じもの。

通常は、初心者から上級者まで楽しめる8種類のゲームが選択できるのだが、夜になると「光と音のファンタジー」なるコズミックボウルへと早変わりする。

このコズミックボウル。なんとディスコ風の空間に変化したレーンで遊べるという、今までにない新感覚のボウリング場なのだ。

オープン当日はサンタクロース姿の女性DJが登場し、午後5時半から5分間だけコズミックボウルが披露された。


おしゃれな内装もグー!!

またこの5分間にストライクを出した来場者にネオジオ特製カレンダーをプレゼントするという「ストライク・チャレンジゲーム」がおこなわれ、好評だった。

この新しいアミューズメント・スポットはネオジオボウルがメインとなるが、他にも世界最新の体感マシンMFX2000や、テレビでもおなじみのウルトラ電流イライラ棒などの、最新ゲームがいっぱいだ。場所も八景島の近くとあって新しいデートスポットとしても注目度が高い。

新感覚ボウリング「コズミックボウル」を体験したい君は、今すぐGOだ！

ネオジオボウル金沢八景
神奈川県横浜市金沢区泥亀2-12-1
金沢京急ビル2F

平　日	11：00〜翌3：00
土　曜	10：00〜翌5：00
日　祝	10：00〜翌3：00

※年中無休。金・祝前日は翌5：00まで

公演

小市・及川・中井『秘天閣』出演決定!!

ロバート・ガルシアやガルフォードの声を担当している小市慢太郎と、風間蒼月の声を担当している及川直紀と、チン・シンザンの声を担当している中井重文らの出演する劇団『リリパット・アーミー』の第31回公演『秘天閣』（作／中島らも、演出／わかぎえふ）の東京・大阪公演が決定した。

時は8世紀、唐の国。モンゴルの外れの宿や〃秘天閣〃に1人の風来坊がやってきた。男の乗っている馬は、唐の国随一の種馬〃金郎〃。

この馬をめぐって、山賊、唐の国兵を交えて、三つ巴の争奪戦がはじまった——。

というリリパット・アーミーではもうお馴染み&十八番ともいえる中華活劇シリーズの第7弾。

今回は中華ウェスタン的な手に汗握るスリルとサスペンス、おまけにギャグの120分。

東京と大阪での全25公演。3人のファンは役者としての彼らに会いに是非足を運んで見よう。

『秘天閣』公演予定

●東京公演
会場：本多劇場
期間：2月6日〜16日
（全15ステージ）
料金：前売・3300円
当日・3500円
（消費税込・全席指定）
問い合わせ：03-3468-0030（本多劇場）

●大阪公演
会場：近鉄小劇場
期間：2月28日〜3月7日
（全10ステージ）
料金：前売・3300円
当日・3500円
（消費税込・全席指定）
問い合わせ：06-6771-1009（近鉄小劇場）

イベント

“ブンリク”イベント大盛況!! あの野中さんもコスプレ!?

ラジオ大阪で放送中のラジオ番組「ブンブンリクエスト」のクリスマスイベント「Bun Bun Beat Club In Xmas」が昨年の12月23日に開催された。

当日はこの番組の月曜日パーソナリティ、モンスター前塚がメイン司会を務め、趣向をこらした各コーナーもなかなかの盛り上がり。

モンスター前塚といえば、KOFの紅丸役としてネオジオファンにもおなじみの声優。忙しい中、このイベントについて話を聞いた。

——まずはご感想を。

前塚「やっぱり気合いが入りますね。ブンブンリクエストは歴史ある番組でして、今日のイベントも毎年恒例の伝統ある催しなんです。それにこういうイベントは、ラジオや声優業と違って、お客様からの反応がそのまま返ってきますし…」

——今日は〝こわーい話・恐怖の百物語〟というコーナーも担当したそうで…。

前塚「〝こわーい話〟は、毎年夏にやる、ブンリクでも定番のコーナーなんです。やはり番組の一番いいところをだすということで…。怪談は僕も大好きですしね」

——前塚さん自身、よく心霊体験にあわれるそうですが。

前塚「いや実は、この間も…」

——い、いえ、もういいです…(逃げる本誌記者)。

なんせ二枚目紅丸からギャグ専チョイまでこなす芸達者な前塚さんのこと。語りのうまさは絶品だ。本番は本誌記者もビビりまくり! いや〜恐れ入りました…。

そしてコスプレファン注目のコーナー〝コスプレコンテスト〟。草薙京の声優・野中政宏が、なんと京のコスプレをして登場だ!

——よくお似合いですね!

野中「嬉しいような、恥ずかしいような、照れくさいような…(笑)。コスプレすること自体初めてなんですよ」

——自分の担当キャラをコスプレするというのは、なかなかおもしろい試みだと思うのですが…。

野中「うーん、でもまあ声をあてることと、姿をまねることとはまた全然別な話ですからね。『京』ってやっぱり2次元の世界のものだし…。イメージをあまり壊さないように努力しました」

なお今後彼がコスプレをする予定はないとのこと。この日見れた人はラッキーかも!?

このコンテストには、ゲームや芸能をテーマにしたコスプレイヤーが多数参加。

その中で栄誉ある最優秀賞を手にしたのは、サムライシリーズの天草四郎のコスプレをした、神戸市の坂本佳津江さん。おめでとう!



問題のコスプレ写真! おどるサンタは前塚氏♡



優勝者の坂本さんには、野中さんが当日着ていた京ジャケットが送られた



プレゼント

東京ゲームショウ'97・春ペア・入場券プレゼント!!

4月5、6日に開催される東京ゲームショウ'97・春。本誌1月号でもちょっと紹介したこのイベント。お金がなくっていけないかも…。なんて嘆いていた読者諸君に朗報!! なんとこのショウの開催を記念して、イベント事務局からペア入場券(一般公開日用)を本誌読者20組・40名にプレゼントされるのだ。応募方法は、はがきに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記の上、次の住所まで。

〒112 東京都文京区水道2-13-12-202 NF編集部「東京ゲームショウ'97・春」チケットプレゼント係

●応募締切:3月24日(月) 当日消印有効

なお当選者発表は発送をもってかえさせていただきます。

リアルバウト餓狼伝説スペシャル ゲーム大会日程

〈2月16日〉
●場所:ソフマップ大宮店/開始時間:14時/場所:埼玉県大宮市/電話番号:048-648-2011

〈2月22日〉
●場所:シータショップ藤沢店/開始時間:14時/場所:神奈川県藤沢市/電話番号:0466-27-9628

〈2月23日〉
●場所:Piw吉祥寺店/開始時間:13時/場所:東京都武蔵野市/電話番号:0422-20-8053

〈3月8日〉
●場所:シータショップ戸塚店/開始時間:14時/場所:神奈川県戸塚市/電話番号:045-871-8941

お詫び

本誌2月号の『新春キャラクター&声優メッセージ』において辻裕子さんと弓雅枝さんの写真が入れかわっていました。ご本人様、関係者の皆様及び読者の皆様に多大な迷惑をおかけしたことを深くお詫び申し上げます。

ネオジオプロムナード

コンシューマー全タイトルリスト カセット&CD 1997年2月8日版

NAM-1975
SNK/シューティング/46M
¥13,800/¥4,800/'90.4.26

テロリストに誘拐、監禁された要人を救うべく、シルバーとブラウンがベトナムに乗り込む。武器はマシンガンと手榴弾の2種類で、アイテムを取るとパワーアップ。全6ステージだが、ステージ間には奇襲が入ることも。 技難真忍

タイトル
メーカー名／ジャンル／容量
カセット価格/CD価格/MVS発売日（CD版のみの場合はCD発売日）
内容

技＝技術重視型 頭＝知能重視型 体＝体力重視型 緊＝スリリング 幻＝ファンタジック 感＝ドラマチック 易＝簡単お手軽 難＝高難易度 真＝シリアスタッチ 愉＝ユーモラスなタッチ G＝グラフィックに注目 S＝システムに注目 C＝キャラに注目 爽＝スカッと爽快 忍＝要忍耐 長＝末長く楽しめる 短＝短時間プレイも 音＝音楽も最高 彩＝多彩なモード H＝ちょっとH

NEO·GEO™

トッププレイヤーズゴルフ
SNK/スポーツ/62M
¥21,000/¥4,800/'90.5.23

豪快な飛ばし屋、グリーン上のテクニシャンをはじめ、特徴の異なる4人のトッププレイヤーたちの熱く華麗な闘いがコースをにぎわす。プレイモードはストロークプレイ、マッチプレイ、ナッソーゲームの全部で3つ。 技頭難長

マジシャンロード
ADK/アクション/46M
¥15,800/¥4,800/'90.4.26

呪われた8冊の魔道書を取り戻し、魔物たちを再び魔道書に封じ込めるため、超魔術師マジシャンロードの末裔、エルタが魔の世界に旅立つ。3種のエレメンタルの組み合わせにより6通りの変身が可能。難易度は高い。 技幻難忍

麻雀狂列伝・西日本編
SNK/麻雀/42M
¥15,800/¥4,800/'90.4.26

ストーリーが盛り込まれたマージャンゲーム。主人公は生き別れの兄龍一を探し、神戸、広島、長崎へと麻雀放浪の旅を続ける。スタートする時に自分の顔のメイクが可能。BGMの演歌にひとりたそがれるのも悪くない。 真頭H

ベースボールスターズプロフェッショナル
SNK/スポーツ/50M
¥18,000/¥4,800/'90.4.26

メジャーリーグの覇権をかけ16球団が熾烈な攻防を展開。個性的なスターたちがダイナミックプレーで魅了する。リアルなグラフィックと英語の実況中継がニクイ演出。VS、トーナメントの2つのモードから選択可能。 技易長短

サイバーリップ
SNK/アクション/50M
¥18,000/¥5,800/'90.11.7

突然、暴走しはじめた軍事コンピューター〝サイバーリップ〟を破壊するため、リックとブロックがスペースコロニーCO5に乗り込む。仕かけ満載の迷路のようなステージを抜けたあと、ラストにまちうける衝撃が圧巻！ 技緊G

ザ・スーパースパイ
SNK/アクション/55M
¥19,000/¥4,800/'90.10.8

アメリカ全土を震撼させた国際テロ組織〝ゾルゲ・キング〟が占拠したビルに、CIA特殊部署のロイ・ハートが単身のりこむ。素手、ナイフ、銃など多種多様な攻撃が楽しめる。部屋ではさまざまな情報が手に入るぞ。 頭緊真忍

ニンジャコンバット
ADK/アクション/46M
¥18,000/¥4,800/'90.7.24

悪の忍者集団〝影一族〟を倒すため〝忍一族〟の生き残り、ジョーとハヤブサが立ち上がる。闘いの中でステージをクリアしていくことでムサシ、カゲロウ、ゲンブの3人が仲間になる。派手な必殺技や忍法も使えるぞ。 体難C短

ライディングヒーロー
SNK/スポーツ/46M
¥21,000/¥4,800/'90.7.24

若き街道レーサーが鈴鹿8耐出場へ向けて草レースを繰り返し、稼いだ賞金でバイクをパワーアップして本戦出場を目指していくというストーリーモードと、純粋にレースだけを楽しむワールドグランプリモードがある。 技感難忍

戦国伝承
SNK/アクション/55M
¥19,800/¥5,800/'91.2.12

戦国時代に討たれたはずの君主が、ワシントンシティ上空に魔境城を出現させた！ 特種能力を持った超戦士2人が亡霊の復活を阻止すべく立ち上がる。仲間を解放するとその仲間にチェンジできる召喚システムが特徴。 体幻感C

ゴーストパイロット
SNK/シューティング/55M
¥19,800/¥5,800/'91.1.25

第2次世界大戦末期を舞台にした縦スクロールシューティングゲーム。中立国で発見された膨大な地下資源をめぐって、2大大国が侵攻をはじめた。ショットと特殊攻撃（4つの中から1つを選択）を駆使して自国を守れ！ 体難忍

リーグボウリング
SNK/スポーツ/26M
¥16,800/¥4,800/'90.12.10

3Dタイプのボウリングシミュレーションゲーム。ベーシックルール、ストライク90、フラッシュの3つのゲームから好きなゲームを選ぶことができ、4人まで同時プレイが可能。利き腕やボールの重さも選択できる。 技易愉短彩

JOY JOY KID
SNK/パズル/22M
¥13,800/¥4,800/'90.11.20

ブロック消去型のパズルゲーム。落ちてくるブロックを1列に並べて消し、画面下に浮かぶ気球または飛行船を上にあげると1フロアクリア。ブロックを消してゲージをためれば、必殺技も使用可能。合計120フロアある。 頭緊幻忍

バーニングファイト
SNK/アクション/54M
¥19,800/¥4,800/'91.5.20

米国シンジケートは密かに関西犯罪組織と手を組んでいた！ リアルな大阪風の町並みの中で、組織を追ってきたコンビに警視庁の武闘派を加えた3人の型破りな刑事が、果てしない過激なアクションを繰りひろげる。 体感愉C爽

ASOII〜ラストガーディアン〜
SNK/シューティング/47M
¥18,800/¥4,800/'91.3.25

SNKの名作シューティングの続編。驚異的な破壊力を誇る11タイプのパワーアーマーを装着して超巨大ボスを打ち破り、ラストの破壊神に迫れ！ いつどこでアーマーを使うかが生死の鍵をにぎる。2人同時プレイ可能。 真頭難S

ラギ
ADK/アクション/50M
¥19,800/¥4,800/'91.3.14

美しい星であったラギが、侵入者ダルマー族によって破壊されつつあった。そんな中1人の少年が立ち上がる。格闘技〝薬術〟を使って、故郷の自然を守れ！ 奇想天外な敵と罠が待ち受ける不思議な世界が魅力的。 技幻易愉長短

キング・オブ・ザ・モンスターズ
SNK/アクション/55M
¥19,800/-/'91.2.25

ネオジオ初のプロレス格闘ゲーム。主人公は巨大な怪獣たちで、ビルや橋を次々にブッ壊して突き進み、プロレス技を繰り出して相手を倒していく。相手を倒したあとに出る被害総額が、ボーナスとして得点に加算される。 体幻愉

ラリーチェイス
ADK/レース/46M
¥23,800/¥4,800/'91.11.8

WRCとパリ・ダカールラリーのコースを、レースデータをもとに可能な限りリアルに再現。車種も6台（パリダカモードは9台）から選択可能だ。過酷な自然の中を超一流のラリーストになって思いっきり激走しよう。 技難忍短

ロボアーミー
SNK/アクション/46M
¥21,800/¥5,800/'91.10.30

大都市ネオ・デトロイトを占拠した凶悪なロボット軍団〝ヘル・ジード〟にマキシマとロッキーが挑む。殴る、ぶつける、変形するなどの、何種類もの攻撃を使い分けながら敵を倒し、それらを影で操る黒幕にせまれ。 体感真C爽

2020年スーパーベースボール
SNK/スポーツ/46M
¥21,800/¥5,800/'91.9.20

西暦2020年には、未体験のパワーとスピードで展開する超人野球が大人気。能力強化プロテクターを装着した男女選手やロボット選手が、サイバーエッグで大活躍する。プロテクターを強化すると選手の能力が上昇する。 易爽長短

クロススウォード
ADK/アクション/50M
¥21,800/¥4,800/'91.7.25

3Dのド迫力がふんだんに楽しめる、アクションRPGアドベンチャー巨編。幻想的な世界で、放浪の剣士が魔神ナウシズに挑む。剣の種類によってさまざまな魔法を使うことができる。レベルアップ要素もアリ。 技幻感難真G忍

ミューテイション・ネイション
SNK/アクション/45M
￥21,800/￥5,800/'92.3.16

舞台は近未来。人間は生き残りをかけて、マッドサイエンティストが生み出した強大なミュータントたちに闘いを挑む。２人同時プレイ可能な横スクロール格闘アクションで、連続攻撃や必殺技、アイテムも盛りだくさん。 体感C

サッカーブロール
SNK/スポーツ/46M
￥21,800/￥5,800/'92.2.14

近未来を舞台に、ロボットたちによるルール無用の格闘サッカーが開幕する。パワーメーターがフルパワーになると打てる殺人シュートや、パンチ攻撃、ショルダータックルと、なんでもありありの過激なバトルサッカー！ 技易爽

フットボール・フレンジー
SNK/スポーツ/48M
￥23,800/￥5,800/'92.1.31

48種類ものフォーメーションや迫力の肉弾戦、華麗なパス＆ランなど、本場のアメリカンフットボールの臨場感をそのまま再現。全10チームから好きなチームを選んでプレイしよう。迫力満点のクローズアップ画面あり。 体易真長短

餓狼伝説～宿命の闘い～
SNK/格闘アクション/55M
￥23,800/￥5,800/'91.11.25

人気格闘ゲーム『餓狼伝説』シリーズの第１弾。テリー、アンディ、ジョーの中から１人を選んで、８人の格闘家たちと闘う。２ラインバトルで奥行きのある闘いが可能。２人で協力してコンピューターと闘えるのも斬新。 易S爽短

キング・オブ・ザ・モンスターズ2～ザ・ネクスト・シング～
SNK/アクション/74M
￥25,800/￥5,800/'92.5.25

巨大で個性的なモンスターが壮絶なバトルを展開する、プロレス風格闘ゲームの第２弾。壮絶なバトルロイヤルを生き残った３体のモンスターが、今度はエイリアンを相手に闘いをはじめる。２人協力プレイ、対戦プレイ可。 体感

ニンジャコマンドー
ADK/シューティング/54M
￥23,800/￥4,800/'92.4.30

時空のかなたに飛ばされた３人の忍者が、多彩な忍術で奇想天外な数々のステージに挑む。業界初の字幕スーパー機能によって、今までにない臨場感を実現。仕組まれた罠を打ち破り、必殺奥義と変身術で強敵を倒せ！ 頭感易C爽

ベースボールスターズ2
SNK/スポーツ/68M
￥23,800/￥5,800/'92.4.15

シリーズ第２弾。前作に比べ、はるかに派手になった。大事な場面で起用できるスペシャル選手や、ホームランを狙える〝パワーバット〟を使えば、１打逆転のチャンスあり！ デッドボールを受けると乱闘になることも。 易爽長短

ラストリゾート
SNK/シューティング/45M
￥22,800/￥5,800/'92.3.23

恐怖のウイルスから人類を救うため、発令された最後の作戦〝ラストリゾート〟。高性能ユニットとウエポンを駆使し、超巨大メカを撃破せよ。ユニットを飛ばして相手に攻撃する２種類の〝ユニットシュート〟が強力。 技感真音

ビューポイント
サミー工業/シューティング/72M
￥25,000/￥5,800/'92.11.20

斜め見下ろし型という、まったく新しいタイプの3Dシューティングゲーム。さまざまな難関ステージで、回転する罠や浮遊する敵が続々と迫りくる。ため撃ちやバリア、オプションを駆使しながらクリアを目指せ！ 技緊難G長音

龍虎の拳
SNK/格闘アクション/102M
￥28,000/￥6,800/'92.9.24

拉致された最愛の妹、ユリを救うべく、サウスタウンにのりこむリョウとロバート。主人公はこの２人だが、VSモードでは敵である８人のキャラも使用できる。大きなキャラと隠しコマンドによる超必殺技も魅力だ。 感真S爽短

ワールドヒーローズ
ADK/格闘アクション/82M
￥25,800/￥4,800/'92.7.28

史上最強の英雄は誰だ？ この問いに答えを出すため、さまざまな時代から８人の英雄が時を越える。ノーマルモードの他に、従来の格闘ゲームにはない〝デスマッチモード〟が追加され、超過激なバトルが楽しめる。 愉SC短彩

アンドロデュノス
ビスコ/シューティング/34M
￥23,800/-/'92.6.15

戦略性が高い横スクロールシューティングゲーム。アイテムを取ることでレーザー、ホーミングなど４種類の武器を装備でき、それをボタン１つで自由に切り替えて使い分けられるのが最大の特徴。２人同時プレイ可能。 技緊GS

ファイヤースープレックス
SNK/スポーツ/106M
￥28,000/￥5,800/'93.3.25

迫力のあるビッグキャラクターたちが、スピード感あふれるリアルなプロレスを展開。一般的な技からそのキャラクター独自の技、はては反則に近い飛び道具まである。通常の試合以外に、過激なデスマッチも楽しめる。 体易C短

戦国伝承2
SNK/アクション/74M
￥25,000/￥5,800/'93.2.18

前作に引き続いての横スクロールアクションゲーム。現在に生まれた光の戦士２人が、闇の君主を倒すべく時をさかのぼり宿命の戦いに挑む。主人公は忍者、天狗、忍犬の３タイプに変身可能。刀の攻撃が多彩になった。 技感難忍

得点王
SNK/スポーツ/54M
￥23,000/￥5,800/'92.12.14

12のナショナルチームが世界一をめざし激突！ 華麗なドリブルやパス、強烈なシュートなど、超リアルなプレイが臨場感をかもしだし、雰囲気を盛り上げる。引き分けの場合はPK戦も選択できる。２人対戦プレイ可能。 易爽長短

餓狼伝説2～新たなる闘い～
SNK/格闘アクション/106M
￥28,000/￥6,800/'92.12.10

シリーズ第２弾。新たなる闘いに向けて、再び伝説の狼たちが集う。選択できるキャラが８人に増え、対戦の舞台も全世界に広がった。攻撃の強弱、ライン移動が自由におこなえるようになり、必殺技も多彩になった。 技感S爽音

ミラクルアドベンチャー
データイースト/アクション/90M
￥25,000/-/'93.12.16

データイーストのネオジオ参入第１弾のソフト。ヨーヨーを初めとするさまざまな武器を用いて、主人公ジョニーがさらわれた恋人と宝の地図を探し求めるコミカルアクションゲーム。多彩な動きとテンポのよさが魅力。 体幻感愉

餓狼伝説スペシャル
SNK/格闘アクション/150M
￥28,000/￥7,800/'93.9.16

『餓狼伝説２』をベースにバージョンアップ。選択できるキャラが『餓狼伝説』の３人に『餓狼伝説２』の８人＋３闘士とクラウザーで総勢15人に増えた。『龍虎の拳』のリョウ・サカザキが隠れボスとして登場する。 技C爽短音

サムライスピリッツ
SNK/格闘アクション/118M
￥28,000/￥7,800/'93.7.7

〝斬る〟ことをメインにした格闘ゲームで、キャラは12人のサムライ。〝怒りゲージ〟が一定のダメージを受けるごとに上昇し、頂点に達すると攻撃力がアップする。体力回復などのアイテムが出現するのもユニークだ。 緊真C爽音

ワールドヒーローズ2
ADK/格闘アクション/146M
￥28,000/￥5,800/'93.4.26

新キャラ６人を加えた14人のキャラが史上最強の座をかけて闘う。はめ技防止対策として相手の道具を跳ね返す『飛び道具返し』や相手の投げを返せる『投げ返し』が新たに追加され、より対戦が楽しめるようになった。 愉SC短彩

得点王2
SNK/スポーツ/106M
￥28,000/￥7,800/'94.4.19

前作よりグラフィックが強化され、さらにリアルになったシリーズ第２弾。参加国も48ヵ国に増え、それぞれに７種類の能力強化の選択ができるので、計336通りのチームからの選択が可能。PK戦、ラフプレイもあり。 易G爽長短

ファイターズヒストリーダイナマイト
データイースト/格闘アクション/122M
￥28,000/￥7,800/'94.3.17

『ファイターズヒストリー』の続編がネオジオに登場。自称ケンカ百段の高校生溝口誠をはじめ、個性的な13人のキャラが最強の格闘家をめざし、死闘を繰り広げる。どのキャラにも必ず１ヵ所弱点が存在するのがユニーク。 技感C

フライングパワーディスク
データイースト/スポーツ/74M
￥25,000/￥5,800/'94.2.17

選手が１対１でディスクを投げ合い、相手のゴールに入れたら得点というテニスとサッカーを合わせたようなゲーム。試合展開はシンプルで豪快。レシーブしてディスクが高く上がったら、必殺シュートを打つチャンス！ 技易爽短

龍虎の拳2
SNK/格闘アクション/178M
￥29,800/￥6,800/'94.2.3

忍者、モンゴル相撲などを使う新キャラが加わり、キャラが計12人になった。基本的には前作を踏襲しているが、より対戦色を強め、それぞれのキャラに隠し必殺技が用意された。隠れボスとして若き日のギースが登場。 技感SC忍

ソニックウィングス2
ビデオシステム/シューティング/102M
￥28,000/￥6,800/'94.7.18

実在する戦闘機に乗って、世界の上空で戦闘を繰り広げる縦スクロールシューティングゲーム。搭乗するキャラはサイボーグ、赤ちゃん、イルカとどれも個性的。２人プレイ時におこなわれるキャラ同士の会話が楽しい。 技感難C

雀神伝説
エイコム/麻雀/82M
-/￥5,800/'94.6.29

エイコムのネオジオ参入第１弾。RPG仕立てのマージャンゲームで、主人公の少女チーが伝説の聖雀士を探すため旅に出る。武器やアイテムによってチーはパワーアップ！ もちろん、お約束のHなシーンもあるよ。 頭幻感愉長H

トップハンター
SNK/アクション/110M
￥28,000/￥6,800/'94.5.18

２ラインシステムを取り入れた横スクロールのアクション。宇宙賞金稼ぎのロディーとキャシーが、母星を襲った海賊クラプトンを退治する。格闘アクションのような必殺技も使用可能。伸び縮みする腕がユニークだ。 技幻感難愉S

ワールドヒーローズ2JET
ADK/格闘アクション/178M
￥29,800/￥6,800/'94.4.26

リョフ、ジャックの２人が新キャラとして加わったシリーズ３作目。対戦モードでは使用キャラの能力を攻撃力重視タイプ、スピード重視タイプなど４種類から選択可能になった。ダッシュもでき、新必殺技も増えた。 技感愉GC

真サムライスピリッツ

SNK/格闘アクション/202M

¥29,800/¥8,800/'94.10.28

前作の続編。タムタムがいなくなって、新キャラが4人増えた。伏せや前転、避け動作などの新システム、さらに怒りゲージが満タン時の攻撃力が増加した。家庭用では対戦時に黒子がプレイキャラとして使える。 緊感難真SC音

パワースパイクスII

ビデオシステム/スポーツ/82M

-/¥5,800/'94.10.19

近未来のバレーボールをイメージしたスポーツゲームで、男子、女子、ハイパーと3つのモードがある。チームは合計8種類。コマンド入力でチームごとに、破壊力のある必殺サーブや必殺スパイクを打つことができる。 易S爽長

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

SNK/格闘アクション/196M

¥29,800/¥7,800/'94.8.25

『餓狼伝説』、『龍虎の拳』などSNKの歴代キャラが集結して格闘大会に挑むという設定の、画期的な格闘ゲーム。3人1組で闘うチームバトルシステムが特徴。全8チームで、使えるキャラが総勢24人にものぼる。 技感SC彩

痛快GANGAN行進曲

ADK/格闘アクション/178M

¥29,800/¥6,800/'94.7.26

不良同士がとにかくガンガンに闘いまくる格闘ゲーム、ライン対戦の常識なんてまったく通じない。前後左右に広がるフィールドを舞台に、屁理屈抜きでガンガン殴れ！ 蹴れ！ ワールドヒーローズのフウマもゲスト出演。 技易愉S爽

クイズキング・オブ・ファイターズ

ザウルス/クイズ/122M

¥29,800/¥5,800/'95.2.1

SNKの作品に登場した人気キャラでクイズが楽しめるようになった！ 謎のメッセージを残して失踪したユリ捜索のため、勇者たちはクイズシティーに集結する。対戦モードが画期的。おなじみの必殺技も使える。 技頭感易SC

ギャラクシーファイト

サンソフト/格闘アクション/169M

¥29,800/¥7,800/'95.1.24

滅びつつある世界を救おうと、8人のユニバーサルウォリアーが立ち上がった。サイバー忍者、宇宙海賊など、キャラはどれも個性的。戦闘フィールドは無限の広がりをもち、画面の左右にどこまでもスクロールする。 技幻感難C

パズルボブル

タイトー/パズル/32M

-/¥6,800/'94.12.21

人気ゲーム「バブルボブル」が今度はパズルで登場。下段にある発射機からさまざまな色の泡を打ち出し、3個以上同じ色の泡をつなげて消そう。直接消えない泡は、壁に反射させて消すテクニックを身につけよう。 頭幻易愉S短

ダンクドリーム

データイースト/スポーツ/94M

¥28,000/¥5,800/'94.12.8

3on3で競うバスケットボールゲーム。世界10ヵ国の中から好きな国を選ぶ。シンプルな操作でバリエーション豊富なプレイが可能。ダンクシュートの他に、4回シュートを決めると使えるスーパーショットもある。 体易爽短音

風雲黙示録

SNK/格闘アクション/190M

¥29,800/¥8,800/'95.4.25

舞台は混沌としたムードの漂う近未来。獅子王を倒すために立ち上がった闘士たちが、個性あふれる武器で過激にバトル！ 豊富なラインアタックを駆使して相手を倒せ。家庭用はボスキャラの真・獅子王が使える。 技感難真SC

餓狼伝説3 〜遥かなる闘い〜

SNK/格闘アクション/266M

¥32,000/¥8,800/'95.3.27

シリーズ第4弾。3つのラインによるスピーディーなバトルが魅力で、投げ技からの連携技やコンビネーションアーツなど、通常技に新しいシステムが導入された。家庭用では山崎などボスキャラ3人が使用可能。 技感GSC音彩

得点王3

SNK/スポーツ/158M

¥29,800/¥7,800/'95.3.7

シリーズ第3弾。参加国も64ヵ国に増え、多彩なプレイが簡単な操作で楽しめるようになった。3D画面の演出もさらに派手にパワーアップした。超派手なスーパーロングシュートをマスターして甘美な壮快感に酔え！ 技易S長短

ダブルドラゴン

テクノスジャパン/格闘アクション/178M

¥29,800/¥7,800/'95.3.3

アクションゲーム『ダブルドラゴン』が対戦格闘ゲームになって帰ってきた。家庭用はボスキャラであるデュークとコガ・シューコーの2人が使用可能。さらにCD版のみ、極小のキャラで闘うチビキャラモードもある。 技真C彩

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

SNK/格闘アクション/250M

¥29,800/¥8,800/'95.7.25

新たにライバルチームが登場、再び繰り広げられるSNKオールスター格闘の祭典。主人公である草薙京のライバルとして八神庵が登場。今回からエディットモードが採用され、チームが自由に組めるようになった。 技感C爽彩

天外魔境真伝

ハドソン/格闘アクション/202M

¥29,800/¥7,800/'95.6.20

RPGで人気を博した天外魔境のキャラが、派手な必殺技や多彩な術で格闘を繰り広げる！ 各キャラとも、個性的な武器と術を持っているのが特徴。CD版ではボスキャラのからくり兵とマントーが使用可能になった。 愉C爽彩

ワールドヒーローズパーフェクト

ADK/格闘アクション/226M

¥29,800/¥8,800/'95.5.25

時空をまたにかけた16人＋αの英雄たちが死闘を繰り広げる。新システムの究極奥義、ヒーローゲージなどにより攻撃の幅が広がった。CD版ではミニマムコマンドなど各種のプレイモードも追加され、楽しさも倍加！ 技感愉C爽

クロススウォードII

ADK/アクション/70M

-/¥5,800/'95.5.2

シリーズ第2弾。騎士、忍者、魔術師の3キャラから1人を選び、復活した魔人ナウシズと闘う。新しくダッシュができるようになったことで、技の幅が大きく広がった。闘技場で魔物と闘う練習モードも選択できる。 技幻感難G長

ステークスウィナー

ザウルス/競馬アクション/80M

¥29,800/¥7,800/'95.9.27

特性の違う8頭の馬から1頭を選び、調教や実践の中で能力をアップさせながら、GIロードを勝ち抜いていく競馬アクションゲーム。CD版では参戦できるレースの数が50以上と大幅に増え、さらに馬の生産育成も可能。 体易S

超人学園ゴウカイザー

テクノスジャパン/格闘アクション/186M

¥29,800/¥7,800/'95.9.18

人気アニメーター大張正己がデザインを手がけた10人のキャラが、近未来の学園を舞台に闘う。倒した相手の必殺技を使えるトレースシステムが斬新！ CD版はボスキャラが使用可能の他、さまざまなおまけモードもある。 感難C

パルスター

エイコム/シューティング/305M

¥32,000/¥8,800/'95.8.28

CGを駆使したグラフィックがウリの横スクロールシューティングゲーム。連打ショットとため撃ちを使い分けられるのが画期的。オプションやパワーアップアイテムも多種多様なバリエーションに富んでいる。 技緊幻難G忍長音

アイドル麻雀ファイナルロマンス2

ビデオシステム/麻雀/不明

-/¥7,800/'95.8.25

6人の女の子＋謎のボスキャラ3人が登場。全9ステージを勝ち抜いていく2人打ち麻雀ゲーム。キャラクターの声は5人の人気声優があてている。1度クリアすれば、アルバムモードで好きな絵を自由に見ることが可能。 頭CH

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

SNK/格闘アクション/282M

¥32,000/¥8,800/'95.11.15

シリーズ第3弾で、使用キャラは前作からの覇王丸など7人、新キャラは緋雨閑丸など5人の合計12人。操作方法が一新され、剣質選択、不意打ちなど数々の新システムも搭載された。 技体真GS

ADKワールド

ADK/バラエティ/不明

-/¥6,800/'95.11.10

ネオジオCD初のディスクマガジンで、ADK歴代のキャラクターたちが登場する。『ワーヒー』のブロッケンが自機になっているシューティングゲームをはじめ、アートギャラリーなど計6つのコーナーが楽しめる。 幻易愉短彩

ソニックウィングス3

ビデオシステム/シューティング/154M

¥29,800/¥7,800/'95.10.12

シリーズ最新作。今回は新旧あわせて10人のキャラが、第2次世界大戦時のレシプロ機に乗って戦っていく。機体は零戦など有名なものからマイナーなものまでさまざま。コマンド入力により強力な隠れキャラが2人登場。 技易短

将棋の達人

ADK/将棋/58M

¥29,800/¥7,800/'95.9.28

ネオジオ初の将棋ソフト。いわゆる普通の将棋である本将棋と、相手の駒を自分の駒ではさんでとっていくはさみ将棋の2つのモードがある。CD版のみさらに周り将棋モードが追加されている。ADK色の濃いゲーム。 頭忍長彩

ビッグトーナメントゴルフ

ナスカ/スポーツ/133M

¥29,800/¥7,800/'96.1.29

さまざまなテクニックを駆使して、4つの美しいコースすべてで優勝し、グランドスラムを目指せ！ キャラは個性あふれる6人から選択可能。2人対戦プレイ、乱入も可能。CD版には新たなモードや隠しコースが存在する。 易爽

NEO・GEO CD SPECIAL

SNK/バラエティ/不明

-/¥3,800/'95.12.22

このソフトにはゲーム紹介やCMなど、合計7つのコーナーが用意されている。クラスマッチモードでは餓狼3、KOF'95、真サムライなど6つのゲームが体験できる。他にゲーム紹介やサウンドプレイモードもある。 技易S彩

リアルバウト餓狼伝説

SNK/格闘アクション/346M

¥34,000/¥8,800/'95.12.21

シリーズ最新作。ボガード兄弟の宿敵ギースがついにラスボスの地位に返り咲き、またビリー、キム、ダックなどが復活した。リングアウトや、空中振り向きなど数々の新システムも採用され、より戦略的かつスピーディーなバトルが可能になった。 技緊感難C

まる子デラックスクイズ

タカラ/クイズ/118M

¥29,800/-/'95.11.27

おなじみの「ちびまる子ちゃん」がクイズで登場。各キャラクターの声はテレビと同じ声優が担当しており、あの「あたしゃなさけないよ」や「ズバリ!! 〜でしょう」といったおなじみのフレーズがゲーム中でも聞ける。 知愉C短彩

NEOドリフトアウト
ビスコ/レース/114M

-/￥6,800/'96.3.28

『ドリフトアウト'94』の続編。ハーフトップビュー（斜め上から見た視点）タイプのカーレースゲームだ。前作同様、実在のワークスマシンで激走できるのがうれしい。今作では、さらにリアルなレース感覚を味わえる。 技緊短

押し出しジントリック
ADK/パズル/74M

-/￥4,800/'96.3.22

召喚したスライムを横に撃ち出して消していく、一風変わった対戦色の強いパズルゲーム。個性あふれるキャラと、墓穴連鎖や追い打ち連鎖などのトリッキーなシステムがウリ。隠しキャラでリュー・イーグルも登場する。 易愉S

マジカルドロップ2
データイースト/パズル/86M

￥29,800/￥6,800/'96.3.21

人気パズルの続編がネオジオに登場。プレイヤーは前作のキャラに新キャラも加わって、計7人から選択可能に。ドロップの種類が12種類に増え、楽しみの幅も広がった。CD版では初めから敵キャラの3人が使用可能。 頭愉C短

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝
SNK/格闘アクション/298M

￥32,000/￥7,800/'96.3.12

ロバートが主役の外伝。使用キャラは全部で8人だが、リョウとロバート以外はすべて新キャラ。操作方法が若干変更され、さばき動作などの新システムも追加された。CD版では初めからボスと中ボスが使用できる。 技感SC

神凰拳
ザウルス/格闘アクション/338M

￥32,000/￥6,800/'96.8.13

3DCGモデルで描かれた8人のキャラが魅力。彼らは、破壊神から風神・雷神まで、すべて何かしらの神なのだ。地上戦だけでなくド派手な空中バトルが熱いぞ。天変地異ゲージをため、パワーアップさせよう。 技GSC

NINJA MASTER'S ～覇王忍法帖～
ADK/格闘アクション/330M

￥32,000/￥7,800/'96.5.27

ADKが満を持して放つ忍者格闘アクション。合わせて10人のキャラが選択できる。武器と素手の両方の状態を使い分ける「スタイルチェンジ」や、真必殺、超力必殺など必殺技の段階が豊富なのも特徴。 技感真SC

オーバートップ
ADK/レース/210M

￥29,800/￥4,800/'96.4.26

スポーツカーや軍用車両、バイクなどバラエティに富んだ8台のマシンの中から1台を選び、全7ステージを走り抜け！　各コースにはそれぞれ裏道が設定されており、それを探し出すことでさらなるタイムの短縮が可能。 緊易短

メタルスラッグ
ナスカ/シューティング/193M

￥29,800/￥7,800/'96.4.19

奪われた新型万能戦車「メタルスラッグ」を取り戻し、元帥反逆軍を叩きのめせ！　正規軍特殊工作部隊、PF隊に指令が下った。丁寧に描きこまれたグラフィックやキャラの動きに注目。CD版には追加モードもアリ。 緊G易愉

サムライスピリッツ 天草降臨
SNK/格闘アクション/378M

￥32,000/￥6,800/'96.10.25

人気シリーズ第4弾。『斬紅郎無双剣』をベースに、「怒り爆発」や「14連斬」などの新システムを追加。キャラは前作の12人に新キャラ2人＋復活キャラ3人を加えた総勢17人×2（修羅・羅刹）で、実質34人分選択可。 技感真SC

風雲スーパータッグバトル
SNK/格闘アクション/242M

￥32,000/発売日未定/'96.9.20

近未来格闘アクション第2弾で、今回は2対2のタッグバトル形式。キャラ数は前回と同じく10人だが、ニコラとキャロルに代わりロサとキム・スイルが登場。隠しコマンドによりボスキャラの真獅子王とジャズウが使用可能。 技感難S

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
SNK/格闘アクション/362M

￥32,000/￥8,800/'96.7.30

SNKキャラ総出演の96年度バージョン。キャラクターが何人か入れかわり、さらにギースをはじめとする歴代ボスキャラがボスチームとして新たに参戦。家庭用はサバイバーモードなど、5つのモードが楽しめる。 技感C爽彩

超鉄ブリキンガー
ザウルス/シューティング/178M

-/￥6,800/'96.9.20

ロボットが自機のオプションとして活躍する、横スクロールタイプのシューティングゲーム。時代設定は世界大恐慌直前、舞台は黒海沿岸にある架空の小国という、スチームパンクな世界観もウリ。2P同時プレイ可能。 技難G

ティンクルスタースプライツ
ADK/シューティング/146M

￥29,800/￥5,800/'96.11.25

聖なる星「ティンクルスター」を悪の帝王メヴィウスから取り戻すべく、王女ロードランが旅立つ。史上初の対戦型シューティングゲーム。ザコキャラを爆発にうまく巻き込んで、対戦相手をやっつけろ！ 頭幻CS

わくわく7
サンソフト/格闘アクション/259M

￥29,800/-/'96.11.21

7つ集めると何でも願いがかなうという伝説の"わくわくボール"をめぐって闘いがはじまった！　登場するキャラクターは森の妖精や機動歩行戦車など、どれも超個性的な7人がそろう。ボーナス君も再び登場！ 技幻愉SC短音

得点王 炎のリベロ
SNK/スポーツ/226M

￥29,800/-/'96.10.16

シリーズ第4弾の今回は、シリーズ最多の80ヵ国から選択可能。また、特殊イベントとしてテリー・ボガード、リョウ・サカザキといった歴代人気キャラで構成される"SNKスーパースターズ"が乱入してくるぞ。 技緊S短

ステークスウィナー2
ザウルス/リアルジョッキーアクション/178M

￥29,800/-/'96.9.24

今回は牡馬・牝馬の別、また短中距離・中長距離といった距離適性の違いによってルートが全部で4つのパターンに分かれるようになった。他にもライバルが登場したり、海外を転戦できるようになったのも魅力。 体緊易愉短

ゲームミュージックCD既発売リスト

タイトル	発売日	品番	価格
ザ・スーパースパイ／ニンジャコンバット	'90.11.21	CD：PCCB－00046	￥1,500
キング・オブ・ザ・モンスターズ／クイズ大捜査線	'91.9.21	CD：PCCB－00072	￥1,500
クロススウォード／戦国伝承	'91.11.21	CD：PCCB－00076	￥1,500
餓狼伝説／ラストリゾート	'92.5.21	CD：PCCB－00087	￥1,500
龍虎の拳	'92.11.20	CD：PCCB－00101	￥1,500
ワールドヒーローズ	'93.1.21	CD：PCCB－00106	￥1,500
餓狼伝説2	'93.2.19	CD：PCCB－00111	￥1,500
ビューポイント	'93.2.19	CD：PCCB－00112	￥1,500
ソニックウィングス	'93.4.21	CD：PCCB－00118	￥1,500
ワールドヒーローズ2	'93.6.18	CD：PCCB－00122	￥1,500
ファイターズヒストリーダイナマイト	'93.6.18	CD：PCCB－00123	￥1,500
ファイヤースープレックス	'93.9.17	CD：PCCB－00134	￥1,500
サムライスピリッツ	'93.9.17	CD：PCCB－00135	￥1,500
餓狼伝説スペシャル	'93.10.21	CD：PCCB－00138	￥1,500
龍虎の拳2	'94.2.18	CD：PCCB－00144	￥1,500
ファイターズヒストリーダイナマイト/フライングパワーディスク	'94.3.18	CD：PCCB－00149	￥1,500
ワールドヒーローズ2 JET	'94.5.20	CD：PCCB－00148	￥1,500
トップハンター	'94.7.21	CD：PCCB－00157	￥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	'94.10.21	CD：PCCB－00162	￥1,500
痛快GANGAN行進曲	'94.10.21	CD：PCCB－00163	￥1,500
真サムライスピリッツ	'94.11.2	CD：PCCB－00164	￥1,500
ソニックウィングス2	'94.12.16	CD：PCCB－00158	￥1,500
ダンクドリーム／ガンハード	'95.1.20	CD：PCCB－00173	￥1,500
ダブルドラゴン	'95.3.17	CD：PCCB－00175	￥1,500
ギャラクシーファイト	'95.3.17	CD：PCCB－00177	￥1,500
餓狼伝説3	'95.4.21	CD：PCCB－00179	￥1,500
超人学園ゴウカイザー	'95.6.21	CD：PCCB－00176	￥1,500
風雲黙示録	'95.6.21	CD：PCCB－00181	￥1,500
ワールドヒーローズパーフェクト	'95.7.21	CD：PCCB－00185	￥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	'95.8.19	CD：PCCB－00187	￥1,500
パルスター	'95.10.21	CD：PCCB－00192	￥1,500
ソニックウィングス3	'95.10.21	CD：PCCB－00193	￥1,500
天外魔境真伝	'95.11.17	CD：PCCB－00191	￥1,500
サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	'95.12.16	CD：PCCB－00200	￥1,500
リアルバウト餓狼伝説	'96.2.7	CD：PCCB－00203	￥1,500
オーバートップ／押し出しジントリック	'96.2.21	CD：PCCB－00206	￥1,500
リアルバウト餓狼伝説　アレンジサウンドトラックス	'96.3.6	CD：PCCB－00207	￥2,500
神凰拳	'96.3.21	CD：PCCB－00208	￥1,500
ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝	'96.4.3	CD：PCCB－00212	￥1,500
ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝　アレンジサウンドトラックス	'96.5.2	CD：PCCB－00213	￥2,500
超鉄ブリキンガー	'96.5.17	CD：PCCB－00211	￥1,500
NINJA MASTER'S　～覇王忍法帖～	'96.6.21	CD：PCCB－00209	￥1,500
マジカルドロップ2	'96.6.21	CD：PCCB－00217	￥1,500
NEO・GEO GALS Vocal Collection	'96.6.21	CD：PCCB－00219	￥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96　シンフォニックサウンドトラックス	'96.7.19	CD：PCCB－00220	￥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	'96.8.21	CD：PCCB－00223	￥1,500
わくわく7	'96.8.21	CD：PCCB－00215	￥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96　アレンジサウンドトラックス	'96.9.20	CD：PCCB－00225	￥2,500
K・O・F DANCE TRAX	'96.11.21	CD：PCCB－00233	￥2,500
サムライスピリッツ天草降臨	'96.12.4	CD：PCCB－00231	￥1,500
サムライスピリッツ天草降臨　アレンジサウンドトラックス	'96.12.16	CD：PCCB－00237	￥2,500
風雲 SUPER TAG BATTLE	'96.12.16	CD：PCCB－00236	￥1,500
REAL BOUT　餓狼伝説　SPECIAL	'97.2.5	CD：PCCB－00240	￥1,500

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 設定原画集

いよいよ、サムライRPG発売まで2ヵ月を切った今日この頃。しろー大野先生も超多忙を極め、今月も残念ながら〝しろー大のキャラクター烈伝〟はお休み…（楽しみにしていたみなさん、本当にごめんなさい。次号では必ずやりますので）。

というわけで今号は、デモ画面の設定原画をご紹介することとなった。読者の方々のQ＆Aもあるので、今号はこれでご勘弁を…。

覇王丸デモ画面

●さすがはサムライシリーズの主人公!! といった感じ。実際のデモ画面ではこれらが連続写真（？）のように動くのでしょうね。











 イラスト／しろー大野

真説サムライスピリッツ武士道烈伝 読者Q＆Aコーナー

Q：ロード時間のことをもっと詳しく教えて下さい。一番ひっかかっているのが、戦闘に入る時ロード時間はどのくらいあるのか？ そして全体的にみて、ロード時間はいったいどのくらいになるのか？ ということです。お願いします。

●PN／えつお（大分県）

A：残念ながら長いロード時間を避けられないところもあるのですが、できるだけ気にならないようにしたいと思います。

実は発売を延ばしてもらった理由のひとつに、ローディング時間やタイミングの改善という項目もあったのです。今この瞬間もメモリーマッピングをチマチマと直しているところです。

ちなみに、通常戦闘に入る時には、1〜3秒程度のロードになる予定です。特殊な戦闘でボイスデータなどバリバリあるものはもうちょっと長くなります。

Q：パーティーキャラ（リムルルなど）も奥義を使いますか？ また、もし使えるとしたら、自分で奥義を選択できるのですか？

●平野芳樹さん（山形県）

A：たっぷりと奥義を用意し

キャラ選択画面

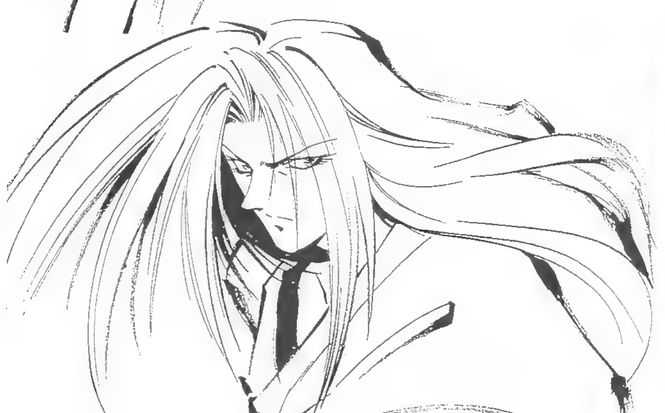
●主人公キャラ選択画面。うー、いよいよ発売って気分が盛り上がってくるなぁ…! 早くプレイしてみたい。













てあります。成長するにつれて使える奥義が増えていきます。また、奥義自体が威力を増していくというものもあります。

自動攻撃に設定することもできるのですが、これはあえて通常攻撃のみを繰り出すようにしています。

他のどのゲームのオートバトルもたいてい役に立たないので、敵とのレベル差がある時に楽をするという程度にしました。

奥義の選択はプレイヤーに任されますので、マニュアルでのプレイをお勧めします。

Q:幻十郎のカエルはいないのですか?

●PN/V.G.イカ(千葉県)

A:カエルのキャラを描画マシン上で見かけたことはありません。

ただセリフを見かけたことはないので、一体どこにいることやら分かりませんが。

Q:10月号の「しろー大ののキャラクター烈伝」に出てた三剣洞光、激イカス! 役割は? 声優は? そして、なんて読むんスか?

●PN/H・羅托(広島県)

A:彼の名は"みつるぎどうこう"です。すごくイカしたイカレた奴です。

キャストは秘密です。どうしても知りたいという声が増えてくれば、きっと本人の方から名乗り出ることもあるでしょう。声優さんもなかなかイカした、ちょっとイカれたナイスガイです。

ついにKOF敗れる！
CD版、ROM版ともに
天草降臨が首位に降臨!!
わくわく7もがんばったぞ！

このランキングは北は北海道から南は九州まで全国81店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。

NEO・GEO ROM&CD売り上げランキング TOP10

12月1日～12月31日

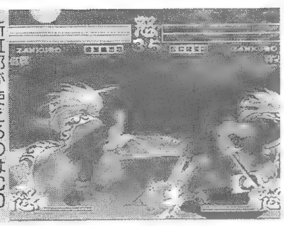
順位	タイトル	ポイント
1	サムライスピリッツ天草降臨 CD	2,064P
2	サムライスピリッツ天草降臨 ROM	1,457P
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 CD	1,298P
4	わくわく7 ROM	933P
5	ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝(限定版) CD	437P
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ROM	384P
7	ステークスウィナー2 ROM	245P
8	風雲スーパータッグバトル ROM	106P
9	得点王 炎のリベロ ROM	72P
10	リアルバウト餓狼伝説 CD	51P

ランキング総評

今月はついに『天草降臨』が『KOF'96』を抜いて、CD版、ROM版ともにトップに踊り出たぞ！ さすがサムライ第4弾！ 目指せ、首位連続記録更新!!

しかしROM版はちょっと落ち込んだものの、CD版『KOF'96』がなかなか鋭いポイント数で3位に食らいついている。まだまだ油断は禁物だ。

また、前号で予想した通り、『わくわく7』がROM版ながらの大健闘で4位をマーク。悲しいことにネオジオではCD版が出ないので、ROM版のみの闘いとなる。ちょっとポイント稼ぐにはツライかな？ でもかえって集中するかもしれないし、まだまだ分かりません！



新紅郎が使えるのはCD版だけ！ ちょっと悲しいね

そしてナント！『龍虎の拳外伝（限定版）』がここにきて5位と大健闘！ 限定版にはロバート物語やロバートコインも入っていて、とってもお得、ってことにみなさん今頃気づきましたか!! それにしてもまだあったとは…恐るべし限定版！

『ステークスウィナー2』は思っていたほどスパークしてませんが、そこはやはり大人の競馬ゲーム、これからが本番でしょう！

以下、8位に『風雲スーパータッグバトル』、9位に『得点王 炎のリベロ』、10位に『リアルバウト餓狼伝説』がランクイン！ 個人的には、『風雲スーパータッグバトル』の健闘をほめたたえたい。『得点王 炎のリベロ』は海外では大人気らしいけど、日本では…ちょっと悲しいっス！『リアルバウト餓狼伝説』も、なにげにちらちらと顔をのぞかせております！ 新作『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』発売まで、がんばって顔をつないでくれ！

さて今後ですが、今号の巻頭特集で『KOFシリーズ』の魅力をど～んと紹介しちゃってることで、何か変わった動きがあると予想されます。次回のTOP10では久々に『KOF'94』や『KOF'95』の顔を拝めるかも知れない!?

次回もお楽しみに!!



『わくわく7』はボスまでかわいい♡

協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10
ソフマップビル
☎03-3253-3030
ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店☎06-643-0070
4号店☎06-634-5820
7号店☎06-634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

吐夢書店
静岡県三島市文教町1-1-19
（東レ建設 森島ビル1F）
☎0559-88-1708
他、加盟店75店舗

MONTHLY BEST10!

月間 NEO・GEOソフト読者人気ベスト10!

餓狼シリーズ急浮上!! 次回はKOFを越えるか?

CD版も発売され、その人気が一向に衰える気配のない「サムライスピリッツ　天草降臨」。やはりトップはこの作品だった。

しかし、ベスト10の他の順位には波乱がある。いきなり4位に名乗りを上げた餓狼シリーズ最新作「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」によって、上位の一角を占めていた「KOF'95」が大きく後退したのだ。この影響は累計ベスト50の方にも及んでいて、全体的にも餓狼シリーズの人気が活性化しつつあるようだ。

ちなみに前回健闘した「わくわく7」だが、今回は残念ながら9位にダウン。ベスト10から消えた「KOF'94」に代わってビスコの新作「BREAKERS」が浮上。

次回の「RB餓狼伝説スペシャル」の得票数がベスト10順位を大きく左右するだろう。

アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルを書いてネオジオフリーク編集部まで。5タイトルまでならOK!

順位も忘れずにつけてネ!!

〈今月の読者の一言〉

●RB餓狼SP、キャラ増えてて超楽しい。皆よくしゃべるし。ロケテ30分並んだ甲斐あった!　でもギース強すぎ。

飯田義之さん(東京都)

〈宛先〉
〒112　東京都文京区水道
2-13-12　SKビル202
(株)芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

今月のソフト人気ベスト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(1)	サムライスピリッツ 天草降臨	SNK	格闘アクション	278P
2位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	188P
3位(5)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	133P
4位(—)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	127P
5位(4)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	125P
6位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	92P
7位(7)	風雲スーパータッグバトル	SNK	格闘アクション	83P
8位(9)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	71P
9位(6)	わくわく7	サンソフト	格闘アクション	63P
10位(—)	BREAKERS	ビスコ	格闘アクション	48P

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	4,222P
2位(2)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	2,965P
3位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	2,733P
4位(4)	リアルバウト餓狼伝説	2,584P
5位(5)	真サムライスピリッツ	2,086P
6位(6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	1,519P
7位(7)	餓狼伝説スペシャル	1,171P
8位(8)	餓狼伝説3	1,137P
9位(13)	サムライスピリッツ 天草降臨	866P
10位(10)	サムライスピリッツ	804P
11位(9)	天外魔境真伝	797P
12位(11)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳　外伝	743P
13位(12)	パルスター	604P
14位(14)	龍虎の拳2	477P
15位(15)	ワールドヒーローズ パーフェクト	419P
16位(17)	NINJA MASTER'S	366P
17位(18)	メタルスラッグ	356P
18位(16)	パズルボブル	354P
19位(19)	ソニックウィングス3	327P
20位(20)	マジカルドロップ2	299P
21位(20)	ビューポイント	285P
22位(23)	餓狼伝説2	258P
23位(22)	ステークスウィナー	248P
24位(27)	風雲 スーパータッグバトル	223P
25位(24)	ギャラクシーファイト	212P
26位(25)	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	183P
27位(26)	ソニックウィングス2	168P
28位(28)	超人学園ゴウカイザー	148P
29位(34)	わくわく7	128P
30位(—)	リアルバウト餓狼伝説 スペシャル	127P
31位(29)	神凰拳	115P
32位(30)	ステークスウィナー2	104P
33位(37)	風雲黙示録	78P
34位(31)	トップハンター	72P
34位(33)	ワールドヒーローズ2	72P
36位(32)	クロススウォードII	71P
37位(35)	ビッグトーナメント ゴルフ	67P
37位(36)	ファイターズ ヒストリーダイナマイト	67P
39位(39)	餓狼伝説	61p
40位(37)	龍虎の拳	57P
41位(40)	ADKワールド	51P
42位(—)	BREAKERS	48P
43位(42)	ラストリゾート	40P
44位(45)	ワールドヒーローズ2 JET	39P
44位(46)	ダブルドラゴン	39p
44位(41)	ASO II	39P
47位(44)	ニンジャコマンドー	37P
47位(43)	ラギ	37P
49位(50)	得点王3	30P
50位(47)	NEO・GEOCD SPECIAL	29P

コンシューマーハイスコアコーナー

CLUB HOUSE/HI-SCORE

クラブ・ハウスコア

絶好調『K・O・F'96』!! 天草降臨も集計開始!

目指せ頂点!! ハイスコアラーたちの熱い稼ぎの宴

前号から引き続き、注目のタイトルはなんといっても…『KOF』!!

2月号ではキング・オブ・ファイターズのアオリを食った(?)かたちで申請数こそ少なかったのですが、今月送られてきたVTRは結構な数となりました。

そして、現時点での必殺パターンは、今までの『飛翔拳』や『ライジングタックル』から、天神の理にかわったようでしゅ(高得点への道参照)。CD版では、今後ちづるが用心棒&稼ぎ要員としてトレンドか?

他の注目タイトルは『ニジマス』『龍虎外伝』あたりか。ニジマスはタイムアタックが熱い! パーフェクトを取ると非常に有利になるという、玄人向けのシステムが人気の秘密か?

龍虎外伝もタイムアタックの作品。空中連続技で(空中カウンター利用)素早く倒すという、ひと味違うシステムも慣れれば壮快!!

また、今月から『サムライスピリッツ天草降臨』の集計を開始します。

『斬紅郎』の巨大表組がイマイチ不評だったので、修羅・羅刹に分けての集計はしません。その分は他のタイトルにスペースが回っていくので、結果的には、どのタイトルを狙う人にも平等(今よりは、ですが…)になるとは思いますが。ま、どちらにせよキャラが多いので、極めるには根気が必要ですじゃ!

今月のスコア達成者は以下の方々です。

■橘ウキョ~(長野県) ■FAG(群馬県)

※集計期間や発送のタイミングにより、粗品の到着が遅れてしまう場合があります。あらかじめご了承下さい。

今月のハイスコアラー攻略法 高得点への道

KOF'96・チームプレイ(餓狼チーム)

テリーの強ライジングタックルだけでパーフェクトを取る。もしミスをしても他のキャラにかえてパーフェクトを取るより、ライジングタックルを決めまくったほうがいい。何がなんでも3タテする。

KOF'96・エディット(ちづる、香澄、舞)

ちづるの天神の理を当ててダウンさせ、敵の起き上がりに天神の理を重ねると、必ず食らってくれる。

近すぎると投げられるので、少し間合いを取っておく。これだけで、ほとんどの敵をパーフェクトで倒せる。上手くやれば全員パーフェクトも狙える。

それと、ちづるしか使わないので、あとの2人はおまけ、かな?

●未来飛行・島根県

ニンジャマスターズ(鴉)

何といっても、ジャンプ攻撃(強Kか強P)から、近距離立ち強キック→立ちBCで武器収納→鴉羽→追い討ちで気絶させることができるのがおいしい。武器なし時でもBCをはぶけばOK、というのもポイント。

前半は気絶連続技で気絶させて、さらに連続技で…という感じでいいが、後半はかなりパーフェクトを取るのがキツい。どこまでねばるか、どこであきらめるかを見極めるのも大事だと思う。

●虹鱒太・埼玉県

ニンジャマスターズ(鳳凰)

対戦では『待ち』が強い鳳凰だけど、タイムアタックで待ってもイミがないので、攻めて闘うといいです。

メインに使う戦法は、空閃光で敵を足止めして(反応して前ジャンプしてくるヤツにはだめ)、すかさず跳び込む。ジャンプ強キックが当たったら、そのまま着地後に連続技を入れます。

鳳凰の連続技は強力なものがあるし、CPU相手なら素手でも敵は戦法を変えてきたりもしないので、わざと素手になって気絶する連続技(ニジマスのムックにあったやつ)を決めてもいいと思います。もちろん、気絶している間には、連続技とか太陽剣を入れてもいい。

●秋眸・山形県

天外魔境真伝(ジライア)

投げの威力が低いので、ガンガン狙っていく。7、8人目以降からは食らってくれないので、ダッシュB+Cで転ばせていく。

特に、マントーは稼げるような奴ではないので、速攻で倒した方が身のためです。

●K.K・神奈川県

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣(花諷院骸羅)

まず最初に一言。肉に注意! これを取ると、防御崩しが入らなくなる。ふしぎだす。

防御崩しで稼いだのちはコマンド投げで完勝でいっえーいかんぺきッ♡

●ん・よゆうっち♡・鹿児島県

ハウスコア担当者から一言

どもっス! 今月は、例によってスコア申請の注意点なんぞをいくつか…。

まず、ビデオテープの破損ですが、以前お伝えしたように、壊れたテープはチェックできません。「俺のスコアがのってねー!」と思う前に、破損対策はできてましたか? 面倒ですが、よろしく。

また、スコアの記入用紙をワープロで打って感熱紙で送ってくる人が結構いますが、なんらかの事故によって感熱紙の印字が消えたり、印字面が黒くなったり…ということがたまにあります。感熱紙って結構デリケートらしく、熱や摩擦に弱いので、コピーを取るか、これまた面倒でも手書きが確実と思います。

あとは記入漏れがないよう、住所氏名などを募集要項を参照してお願いします。

今年のカゼはかな~り強敵なので(体験者談)、みなさんも気をつけて。また来月お会いしましょう。では!

クラブ・ハウスコア ポイントランキング

1位	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	595Pts.
2位	KM☆GM・宮崎県	475Pts.
3位	M,Y－剣魂・千葉県	325Pts.
4位	TOMOYA・神奈川県	275Pts.
5位	SAS・愛知県	180Pts.
6位	未来飛行・島根県	165Pts.
7位	幻庵ラブリー・長野県	140Pts.
8位	橘ウキョ～・長野県	135Pts.
9位	10－KEY・東京都	
	ワイゾウ・奈良県	80Pts.

サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
牙神幻十郎（修羅）	ん･よゆうっち♡・鹿児島県	3,593,900	ALL
リムルル（修羅）	ん･よゆうっち♡・鹿児島県	3,559,700	ALL
ガルフォード（修羅）	ん･よゆうっち♡・鹿児島県	3,500,700	ALL
ガルフォード（羅刹）	ん･よゆうっち♡・鹿児島県	3,436,900	ALL
服部半蔵（修羅）	ん･よゆうっち♡・鹿児島県	3,422,200	ALL
ナコルル（修羅）	ん･よゆうっち♡・鹿児島県	3,370,300	ALL
服部半蔵（羅刹）	ん･よゆうっち♡・鹿児島県	3,344,000	ALL
牙神幻十郎（羅刹）	M,Y-剣魂・千葉県	3,370,200	ALL
ナコルル（羅刹）	ん･よゆうっち♡・鹿児島県	3,198,800	ALL
リムルル（羅刹）	ん･よゆうっち♡・鹿児島県	3,122,900	ALL
覇王丸（修羅）	M,Y-剣魂・千葉県	3,177,800	12人目
覇王丸（羅刹）	M,Y-剣魂・千葉県	3,129,700	12人目
首斬り破沙羅（修羅）	ん･よゆうっち♡・鹿児島県	2,961,100	ALL
首斬り破沙羅（羅刹）	ん･よゆうっち♡・鹿児島県	2,951,000	ALL
緋雨閑丸（修羅）	ん･よゆうっち♡・鹿児島県	2,792,200	ALL
千両狂死郎（修羅）	ん･よゆうっち♡・鹿児島県	2,762,800	ALL
花諷院骸羅（羅刹）	ん･よゆうっち♡・鹿児島県	2,761,900	ALL
千両狂死郎（羅刹）	ん･よゆうっち♡・鹿児島県	2,760,100	ALL
緋雨閑丸（羅刹）	ん･よゆうっち♡・鹿児島県	2,723,100	ALL
天草四郎時貞（羅刹）	ん･よゆうっち♡・鹿児島県	2,552,000	ALL
橘右京（修羅）	ん･よゆうっち♡・鹿児島県	2,533,200	12人目
天草四郎時貞（修羅）	ん･よゆうっち♡・鹿児島県	2,463,300	11人目
橘右京（羅刹）	ん･よゆうっち♡・鹿児島県	2,454,300	12人目
花諷院骸羅（修羅）	ん･よゆうっち♡・鹿児島県	2,397,200	ALL

天外魔境真伝

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
八雲	KM☆GM・宮崎県	27,210,100	12人目
戦国卍丸	KM☆GM・宮崎県	20,692,700	12人目
極楽太郎	KM☆GM・宮崎県	19,345,100	11人目
ジライア	KM☆GM・宮崎県	18,501,000	12人目
絹	KM☆GM・宮崎県	16,455,400	12人目
カブキ団十郎	TOMOYA・長野県	16,106,100	10人目
綱手	KM☆GM・宮崎県	15,665,000	12人目
大蛇丸	KM☆GM・宮崎県	15,548,200	9人目

パルスター

プレイヤー	スコア	備考
上田里志・大阪府	3,047,540	ALL

ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数、またはクリアにかかった時間集計とします（クリアしなくても可）。乱入は無効。
●ハードはNEO・GEO、NEO・GEOCD（CDZ）のどれでもOKです。
●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記して下さい。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。
①ゲームタイトル(ハード)
②スコア
③キャラクター名
④ランク
⑤面数（何人目までいったか）
⑥あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑦住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム
●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にあるVTR、または写真を同封して下さい。ゲーム名の下に＊印があるものは、VTRのみ集計いたします。
●ゲームランクは不問ですが、ラウンド数などは初期状態で。
●以下のゲームを対象とさせていただきますが、申請数にかたよりが見られますので、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があります。
①龍虎の拳　外伝＊
②リアルバウト餓狼伝説＊
③サムライスピリッツ天草降臨＊
④天外魔境真伝＊
⑤ニンジャマスターズ＊
⑥神凰拳＊
⑦K・O・F'96＊
⑧パルスター＊
●スコア集計は、必要事項を明記のうえ左記宛先までお願いします。
〒112　東京都文京区水道2-13-12SKビル202
㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「クラブハウスコア」

KOF'96

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
チームプレイ（餓狼チーム）	未来飛行・島根県	1,112,700	ALL
チームエディット（CD） ちづる、香澄、舞	未来飛行・島根県	1,520,800	ALL
チームエディット（カセット） テリー、アンディ、大門	USP・千葉県	1,008,400	ALL
サバイバーモード（スコア） アンディ・ボガード	YAZ・東京都	74,4900	ALL
サバイバーモード（タイム） レオナ	橘ウキョ～・長野県	4'56'42	ALL

ニンジャマスターズ

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
蘭丸	SAS・愛知県	2'36'43	ALL
カムイ	YAZ・東京都	2'57'18	ALL
サスケ	K,K・神奈川県	2'59'04	ALL
ナツメ	K,K・神奈川県	3'31'45	ALL
天和	YAZ・東京都	4'09'62	ALL
霞	K,K・神奈川県	4'52'84	ALL
鳳凰	秋眸・山形県	5'11'12	ALL
鴉	虹鱒太・埼玉県	5'37'31	ALL
信長	円盤生物・群馬県	6'11'79	ALL
雲仙	虹鱒太・埼玉県	6'14'20	ALL
雷牙	K,K・神奈川県	6'15'70	ALL

神凰拳

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ルシファー	K,K・神奈川県	1,637,500	ALL
紊天	K,K・神奈川県	1,550,200	ALL
スサノオ	K,K・神奈川県	1,442,000	ALL
シーナ	K,K・神奈川県	1,440,900	ALL
ベヒモス	TOMOYA・神奈川県	1,409,500	ALL
孫悟空	TOMOYA・神奈川県	1,379,500	ALL
イーリス	K,K・神奈川県	1,363,600	ALL
酒天童子	YAZ・東京都	1,300,900	ALL
弁財天	TOMOYA・神奈川県	1,291,700	ALL
イグレット	TOMOYA・神奈川県	1,289,300	ALL

ART OF FIGHTING龍虎の拳　外伝

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
ワイラー	MaK・千葉県	2'03'44	ALL
レニィ･クレストン	橘ウキョ～・長野県	2'29'20	ALL
不破　刃	FAG・群馬県	2'31'02	ALL
シンクレア	橘ウキョ～・長野県	2'35'68	ALL
リョウ・サカザキ	弟子騎士　鷲・神奈川県	2'54'11	ALL
ロバート・ガルシア	橘ウキョ～・長野県	3'07'43	ALL
ロディ・バーツ	未来飛行・島根県	3'35'37	ALL
藤堂香澄	未来飛行・島根県	3'47'27	ALL
王　覚山	未来飛行・島根県	4'16'73	ALL

リアルバウト餓狼伝説

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ブルー・マリー	極限流・新潟県	2,443,100	ALL
ギース・ハワード	極限流・新潟県	2,399,800	ALL
キム・カッファン	ワッチョビー・栃木県	2,380,000	ALL
ジョー・ヒガシ	10-KEY・東京都	2,357,100	ALL
山崎竜二	ワッチョビー・栃木県	2,356,600	ALL
不知火舞	G･T･H・北海道	2,328,700	ALL
ダック・キング	SAS・愛知県	2,280,800	ALL
フランコ・バッシュ	ワイゾウ・奈良県	2,274,200	ALL
秦崇秀	G・T・H・北海道	2,337,700	ALL
秦崇雷	G・T・H・北海道	2,230,300	ALL
アンディ・ボガード	G・T・H・北海道	2,137,500	ALL
ビリー・カーン	G・T・H・北海道	2,129,100	ALL
テリー・ボガード	G・T・H・北海道	2,106,200	ALL
望月双角	M,Y-剣魂・千葉県	2,053,700	ALL
ホンフゥ	10-KEY・東京都	2,006,100	ALL
ボブ・ウィルソン	ワイゾウ・奈良県	1,896,300	ALL

※ポイントはスコアの順位等に応じて、編集部で集計しています。

初心者向け

モリスケの格ゲー講座

最終回
今月のお題
「まとめ」

講師：モリスケ

1年間の長い間続いてきた格ゲー講座も、唐突に最終回！ そんなわけで、今月は最後のしめくくりである「まとめ」をテーマにレッツゴー!!

ども、ボブが餓狼3っぽくてチクチク楽しいモスケロだ。なんと、今回で長く続いた格ゲー講座は最終回なのだ！

1年以上連載してきたこのコーナーだけど、今月でお別れ。最後はこれまで解説してきたことを復習しつつ、対戦時のセオリーなども紹介して終わりたいと思うよん。

やっぱり基本はコレ！「キャンセル」っす

まずは記念すべき第1回目に解説した、キャンセルの復習からいってみよう。

キャンセルとは、「通常技の硬直時間をキャンセルして技を出す」テクニックのコト。キャンセルの入力方法は、通常技を当てた直後に素早く必殺技を入力するだけ。こう聞くと簡単そうだが、慣れないうちは必殺技の入力が遅れてしまい、キャンセルされないことが多い。通常技を出したら速攻でコマンドを入力するのがポイントなので、何度も練習してタイミングをモノにするといいのだ。

キャンセルができるようになれば、めくるめく連続技の世界が見えてくる。おおげさだけど。連続技以外に相手を押さえ込む時にもキャンセルは必須テクなので、練習してでもできるようになっておきたいテクニックである。

敵にまわすと厄介「裏回り攻撃」編

次はガード方向が逆になる裏回り攻撃に関しての復習だ。跳び込み攻撃をガードする



テリーの近距離立ち強パンチ。2段技で技の出ている時間が長く、キャンセルをかけやすいゾ



なので、多少コマンド入力速度に自信がなくても、練習しやすいですじゃ

NF特選 格ゲー用語辞典

▼や〜わ行▲

【欲張り】

連続技を決める際、少しでも多くのダメージを与えるために小技の回数を増やすこと。対戦時に欲張ろうとするとあせって失敗することが多い。また、ビデオ収録時はヒット数やダメージ量を少しでも増やすためにみんなが欲張る。ゆえに、欲張りすぎて永久連続技が発見されることも少なくない。

【読み】

相手が次に取る行動を予測すること。対戦ではつねに相手の行動を読み、対処していくことが非常に重要だ。

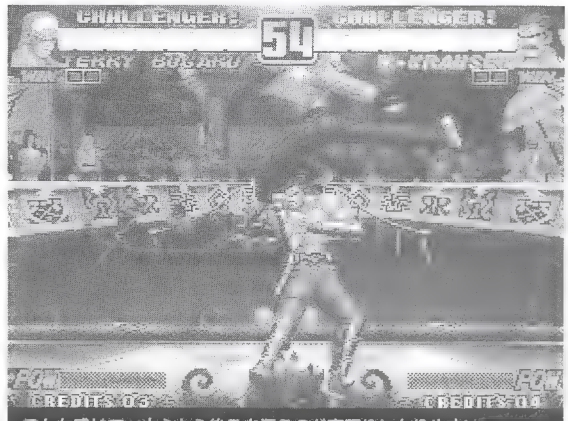
強い技しか出さない相手と闘った時などは、逆に考えればワンパターンなわけで相手の行動は読みやすい。

相手の動きが分かれば、いくら強い技であっても対処法はあるハズだ。

【割り込む】

しゃがみ弱キック→しゃがみ強キックといった、連続ガードにならない連係を無敵時間のある必殺技などでつぶすことを割り込むという。

相手の攻撃をガードしている間、常に小技を連打して強引に割り込もうとすることを、編集部内では「イシター」と呼んでいる。秘密は奥付にアリ。



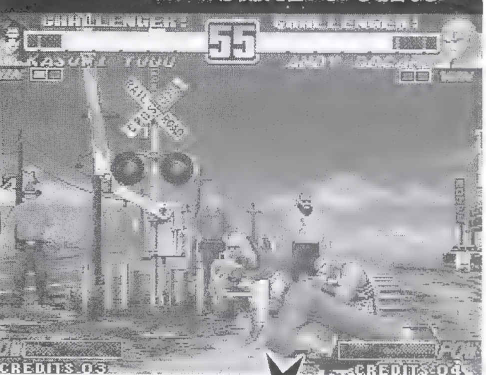
こんな感じで、中心から後ろを狙うのが裏回りになりやすい

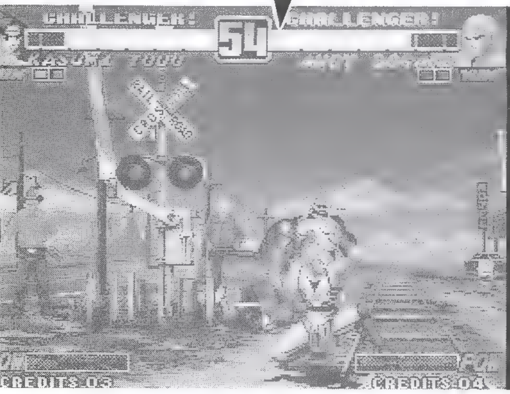
時はレバーを相手方向の逆に入れるのだが、裏回りを狙われるとガードする方向が逆になってしまうのだ。裏回りになる状況は、ジャンプ攻撃を後頭部付近に当てられた場合。写真を見てもらえば分かるハズ。このように跳び込まれた場合はガード方向を間違えないように気をつけよう。

守るか、返すか!? 「起き攻め」対処法

次は、起き上がりに攻められた時の対処法の復習しよう。

起き上がりに通常技を重ねて、さらにキャンセル必殺技を狙っている場合なら…



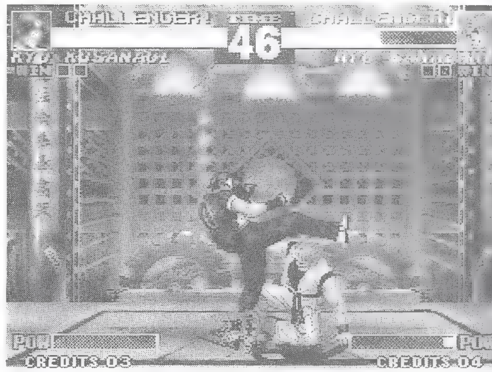


自分が起き上がる前から、投げを入力しておけばヨイ。ボタンは連打ですじゃ

相手が起き上がりに通常技を重ねてくるようなら、こちらの投げが決まる。ただし、相手がこちらの投げ間合いにいる必要があり、相手も技を重ねると見せかけて垂直ジャンプをする、といった選択肢があるため、常に投げを狙うと痛い目を見るゾ。

投げではなく、無敵時間のある必殺技をリバーサルで出す返し方もある。コマンド入力を失敗したり、相手がガードしていた場合はピンチに陥るため、ある意味勇気ありといえる。何も出そうとせず、ガードに徹することも時には必要ナリ。

跳び込まれた時はガードで様子をみるか、無敵必殺技をタイミングよくリバーサルで出して迎撃するといい。リバーサルで必殺技を出すのは難しめなので、コマンド入力に自信がない人はガードしておくのが無難。裏回りを狙って跳び込まれることも多いので、相手のジャンプ軌道をよく見て、裏回りかどうかを見極めてしっかりガードしよう。



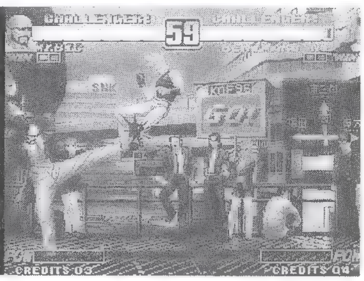
起き上がりに中段攻撃を重ねてくるのは、ありがちな2択。反応して立ちガードだ

しゃがみガードをつぶす中段技を重ねられた場合は、気合いで反応して立ちガードするべし。中段技を持っているキャラと闘う時は、ダウンしている時にあらかじめ予測しておくことも重要。頭に入っていれば反応しやすくなるゾ。

復習はこの辺でおしまいにして、最後に対戦する時のセオリー、というか攻め方を紹介しておこう。

試合開始直後は相手の動きを見るためにガードで様子を見るのが基本だが、バクチで跳び込んで連続技を狙ってみるのも相手にプレッシャーを与えることができるので一応有効。つねに跳び込むことはオススメしないが。

地上戦はスキが小さくリーチの長めな通常技で牽制し、相手が跳び込んでくるようなら反応して対空技で迎撃する。意味もなく跳び込んでも落とされやすいので、適当に跳び込むことは控えよう。



跳び込みを返せれば、それだけでもプレッシャーになるぞ!

通常技をガードさせることができたら、キャンセルを使って飛び道具やスキの小さい突進技を出すとよい。必殺技をキャンセルを使って出すことにより、相手を押さえ込みつつ攻めることができるのだ。相手を押さえ込んでいる時は跳び込んでも迎撃されにくいので、流れに乗って攻め込むチャンス。

逆に、相手に攻め込まれないためには、できるだけ跳び込みを迎撃することにあるとモスケロは思う。跳び込みは攻め込まれやすいポイントなので、跳び込みを確実に落とすだけでも攻め込まれる回数は減らせるハズ。

くわっ! こんな感じで最終回の格ゲー講座はおちまいです。長い間応援してくれたみなさま、本当にありがとうございました。後半は質問のおハガキも増えたんで(格ゲーとは関係ないものが多かったけど)嬉しかったです。格ゲー講座は終わっちゃうけど、モスケロはこれからもひたすら格ゲーを攻略していくんで、見捨てずに応援して下さいな。ひゃぱ!

それでは、攻略ページでお会いしましょう。

モリスケに訊け! 読者Q&Aコーナー

Q おうモスケロまん。今俺はワンダフルに困っています。それはナゼかというと、一人用でプレイしている時は必殺技を出せるのですが、対戦となると何故か緊張して技が確実に出せないのです。

これが大会となると足まで震えて(小便も異様に近い!)技が出ないどころではありません。緊張を抑えるいい方法はないでしょうか?
●PN/アヒ騎士たかツ(埼玉県)

A ありませんぞ。実は僕も大会になると緊張するタイプなので、簡単な連続技さえも失敗することがあります。大会の最中は、いつも「これは大会じゃない…普通の野試合だ」とか思うようにしてるんですが、やっぱり緊張してしまいます。これは性格や体質の問題だと思うんで、やっぱし手の平に人の字を書いて飲むぐらいではないかな。

Q 初心者向けのわりに内容が比較的難しめだと思うですが、どうでしょう? 難しいネタを分かりやすく解説するのは難しいとは思いますが、これからも頑張って下さい。●PN/ブッチンプラン(東京都)

A 確かにその通りでおじゃります。すまなかったでヤンス。これでも頑張って解説してきたんで、笑って許しておくんなまし。今回で格ゲー講座は終りだけど、本誌の攻略では分かりやすく紹介していきたいと思います。

※長い間、ご愛読ありがとうございました。次号からは講師にジェイケイを迎えての新コーナーが登場します。お楽しみに!!


サムライスピリッツ
カントリーロード
雪伝
Presented by 島津わか乃
ざっ
パチ
パチ
そうだ ぼくは……
ずっと不安だった 記憶の奥に 住みついている 鬼が恐かった……
……
……
ちょっとキツく 言いすぎた かなぁ…
あーえー 要するに 自分を強く持て とゆー事でね……
半分はエカミのうけうりなんだ…
ありがとう
にこっ
え…？


僕は記憶のない不安から逃げる様に鬼を追い求めてきた
よいしょっ
でももう逃げない自分の中の鬼に負けない様にちゃんと自分に向きあってみる
それに…たった今もう一つやりたい事が出来たんだ
あ…空が明るくなってきましたね
何やってんだ私は……
うわーっ徹夜しちゃった…
ケンカして、たき火して、手当てして縫物して説教して…
じゃあ…そろそろ行かなきゃ僕
…
……閑丸
はい
…いつかもう一度僕と手合せしてくれますか？
今度は絶対負けません！
おっ生意気っ
いいわよいつでも相手になったげるわ
記憶の手がかりつかめるといいね
自分の中の鬼に負けないで
あの道を一里も行けばふもとの村ですそこから隣り村まで舟が出ています
早くお姉さんに会えるといいですね
うん
あっそうだ！そっちの道のふもとにはカエル好きのヘビみたいなお侍がケンカ売ってくるかもしれないから気を付けるのよっ
しゃーっ
はぁ…
ヘビ侍…？


……じゃあ!
くるっ
もう一度名前教えて下さい
リムルルよ!
カムイコタンのリムルル!!
ありがとうリムルル
僕は記憶をとりもどす他にもう一つ目標が出来たよ
いつかりっぱな剣士になって君に会いに行くよ
たとえ記憶がもどらなくとも鬼に負けずにいる自分を見てもらいにきっと…。



「わくわく7」のまるるんの勝利ポーズにメロメロです。でも本命はティセなのです。（わか乃）

読者創作ストーリー

激しい吹雪の山奥で狼の神は少女に出会った

狼神のユーカラ

★PN／弾 裕司（北海道）

私は、神の国から降ろされた狼の神です。

どんな神でも、何年か毎に必ずアイヌの国で暮らさなければいけません。それに習い、私は山奥に家を建てて、ひとりで暮しておりました。

この日は冬のとても寒い日で、吹雪が激しく、とても外に出ることはできませんでした。こんな時は、他の神々やアイヌの民がするように、刀の鞘などに彫刻をして過ごすのですが、この日はなぜか、外に出たい気持ちがあふれてきました。いくら我慢をしても堪えることができず、とうとう私は身支度を整えて外へと飛び出してしまいました。

山の中を走りまわっていると、間もなく雪の中に倒れているひとりのアイヌの娘を見つけました。

私は慌てて駆け寄り、娘を抱きかかえました。生きてはいましたが、その体はまるで凍ってしまったかのように冷たく、微かにも動こうとはしません。私は娘を背負い、大急ぎで家に戻りました。

家に着いた私は、娘を炉の側に寝かせて、薪をどんどんくべました。あまりにも薪をくべたおかげで、家の中は全てが燃えてしまうと思われるほど熱くなりました。すると、娘の体は少しずつ暖かくなっていき、真っ青だった顔も少しずつ赤くなってきました。

しばらくすると、娘は目を開けました。娘は驚いた表情を見せましたが、体が弱っているせいか、動くことができず、声を出すこともできない様子でした。そこで私が、暖めておいた鍋の汁を少し、娘の口に含ませた所、

「ありがとう」

と、ようやく一言だけ喋り、再び目を閉じてしまいました。

先程までと変わって、大変穏やかになった娘の寝顔を見て、ようやく安心することができました。ふと気がつくと、吹雪はすっかり収まって、空には星が輝いています。眠ろうかと思いましたが、娘が凍えてしまっては申し訳ないので、私は今夜一晩寝ないで炉の番をすることにしました。

やがて外が明るくなり、太陽が昇り出しました。外に出てみると、空には雲ひとつなく、冬とは思えないぐらいにぽかぽかと暖かく、昨日の吹雪がうそのようでした。

私が大きく背伸びをして深呼吸をしていると、昨日私が助けた娘が、いつの間にか家の戸口に出てきていました。

「昨日は、助けていただいて本当にありがとうございました。もう少しで私はあのまま凍りついてしまう…」

言いかけて娘は急に倒れてしまいそうになりました。私は慌てて駆け寄り、娘を助け起こしました。その時、

ぐぐぐぅ。

と凄い音が響きました。見ると娘は、とても恥ずかしそうに顔を真っ赤にしてうつむいています。あとで聞いたところ、もう3日も何も食べていなかったとのことでした。

私はこみあげる笑いを必死に堪えて家の中に戻り、娘に食べ物を勧めました。

おいしそうに食事をする娘を見ていると、私もなぜか嬉しくなってきましたが、よく見ると娘のいでたちの不思議さに気がつきました。

持ち物は腰につけた刀がひとつ。衣服には刺繍が殆ど入っていなくて、頭のはちまきの結び目も後ろではなく額の上に、まるで蝶のように飾られていました。そして何よりも、年頃の娘ならば皆入れているはずの刺青も、この娘には見当りません。

この娘は一体どこからきたのか、なぜここにいるのかとても気になってきました。私は、思い切って尋ねました。

「あなたは、どうしてあんなところに倒れていたのですか。どこからきたのですか」

すると娘はこう答えました。

「私の村は、この先の川の上流にあるカムイコタンです。旅の帰りの途中で、ここに行き倒れてしまいました」

神の村（カムイコタン）という村を、私は聞いたことがありません。ますます娘の素情が気になってしまい、再び尋ねてみました。

「あなたは何者なのですか」

いささか変な問いだったかも知れませんでしたが、娘は気にする風もなく答えました。

「私は、村長の孫娘で、アイヌの巫女であり、戦士です」

アイヌの戦士を自称する人がいるとは…しかも女性。私は何が何やらさっぱり分からなくなりました。他に尋ねてみようにも、すっかり混乱してしまいました。

そんな私の様子を見て、今度は娘の方から話し始めました。それによると娘の旅の目的は、隣国の日本に現れ、人間や神々の住む国全てを滅ぼさんとする悪神を退治することであり、日本人や、さらに遠くの国の目や髪の色の違う人達と共に、見事に目的を果たしてきたということでした。

混乱していた私は、いつの間にか娘の話す、不思議で面白い体験談に引き込まれていきました。もっと色々な話を聞きたかったのですが、娘は一刻も早く村に帰りたいといってきたので、やむをえず娘を送り出すことにしました。

私が、村に辿り着くまでの食料を包んで持たせると、娘は何度もお礼をいい、雪の中を駆け出していきました。娘の肩には、いつの間にか鷹が降り立っていました。

次の日、昨日の娘のことを思い出し、その旅の話の続きが気になってきた所で、不意に戸口の方からエヘンエヘンと咳払いが聞こえてきました。

私を訪ねる者に心当たりがないとはいえ、放ってもおけないので出迎えると、そこには鷹の神が立っていました。体は決して大きくはないけれど、鋭い目をしています。鷹の神は頭を下げていいました。

「昨日は、我が主人を助けていただいて本当にありがとう」

この言葉で、彼が昨日娘の肩にとまった鷹だと分かりました。彼は言葉を続けます。

「主人は今後も闘っていかねばならない運命にある。あなたのような方に力を貸してもらえるととても助かるのだが」

返答しようにも、彼の射るような、しかし優しげな視線に、私の体は自由を奪われてしまったようでした。■

「主人の話にあなたは聞き入ってくれた。どうだシクルゥ、我々で話の続きを手伝ってみないか」

最後にそういうと、彼はさっと身を翻して飛び去っていきました。

私はしばらく呆然としていましたが、やがて神の国から持ってきた最も上等な毛皮を着て、外へ飛び出しました。

誰しも、何らかの役割を持っています。アイヌの国での私の役割はどうやらこれらしいと思うと、もう体が勝手に動き出します。川に辿り着いた私は、一目散に上流へと駆けていきました。

私が語ることができるのはここまでです。続きは皆様へのお任せとなります。





娘（ナコルル）：アイヌの巫女にして戦士。自然を護るため、悪と闘う。



狼（シクルゥ）：斬紅郎から登場。ナコルルを護るシベリアの狼。



鷹（ママハハ）：ナコルルの刀、宝刀チチウシを護る使命を持つ守護鳥。

募集要項

ネオジオのゲームやキャラクターを題材にしたみなさんのオリジナル・ストーリーを募集します。

字数は13字×200行程度。ただしあまり性的な表現の強いものは受けつけません。

作品にはタイトル&PNの他、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を必ず明記してください。

採用者には、ネオジオフリークサービス部提供による賞品を差し上げます。

〈宛先〉

〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202

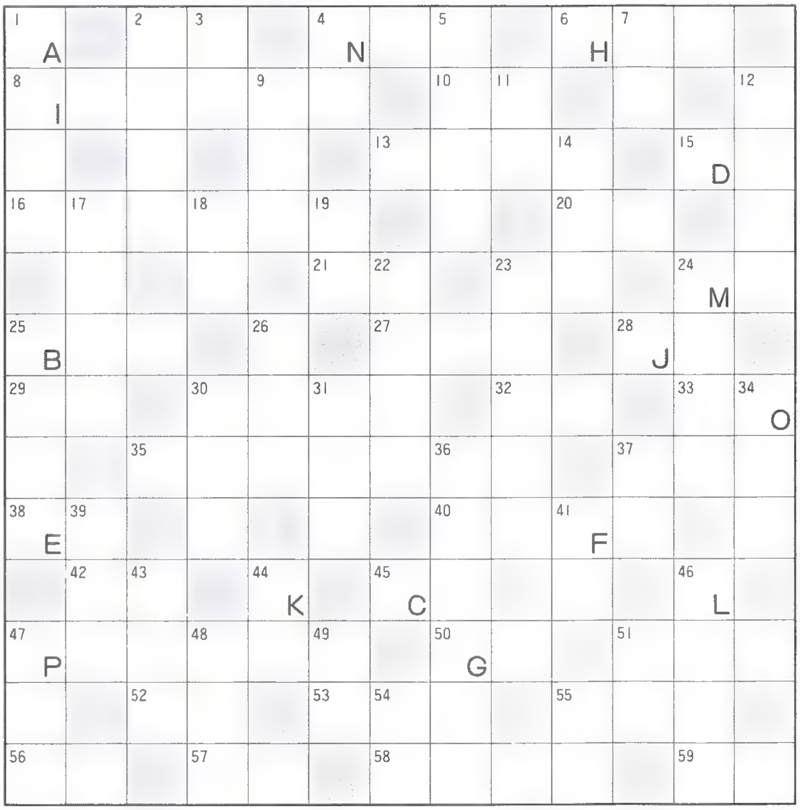
㈱芸文社 分室

ネオジオフリーク編集部

「読者創作ストーリー」係

イラスト／RURU

クロスワードパズル



まずは、タテ、ヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。そしてA〜Pの文字を順に並べていくと今月の問題が出てくるよ。

正解者の中から抽選で10名様にネオジオグッズをプレゼントするゾ。応募待ってまーす!!

今月のヒント：血の暴走

1月号クロスワードパズル当選者
大坂昌文・広島県／大石浩史・静岡県／堀愛里子・静岡県／渡辺真美・愛媛県／相川さやか・神奈川県／須藤明子・栃木県／近藤真美・長野県／永山大輔・兵庫県／今村美保・静岡県／五十嵐政人・福島県（敬称略）

タテのカギ

1 昔からのラルフの相棒といえばこの人
2 「アジアの純心」が大ヒットしたアーティスト
3 ケンスウはアテナのことが○○
4 濁った音を○○音という
5 ○○○○は最後まで取っておくもの
7 ポケ○○
9 双子のことをこういうこともある
11 財布を○○に取られた
12 これが書いてあれば漢字が楽に読めます
14 会社ではよくあります
17 なるべくなら、こうなりたくはないね
18 ○○つき一戸建て
19 ○○テスクな怪物
22 不幸中の○○○○
23 うわべだけの元気
24 墓碑銘を刻んだ石
25 極限流空手一家の姓
26 Mr．カラテの正体は、この人
30 神社の入り口に建っているものです
31 画家の社会のこと
34 ハイデルンの技を受け継いだ新・怒チームの紅一点
36 ○○○○○○は恐ろしい
37 新しいゲームを○○
39 イスラエルにある塩分の強い湖。どんな人も泳げる
41 昼間の反対
43 おもちに○○○をまぶす
44 マチュアと○○ス
46 オメガ・○○○○
47 ○○○・キング
48 あるパソコンとあるハンバーガー屋の愛称
49 女の子には聞けません♡
51 バブルのこと
54 加工したマグロのお肉のこと。○○サラダ
55 桃太郎と鬼退治をしたこともある、人に近い動物

ヨコのカギ

2 サッカーでもバスケでもやることです
4 ○○○を与える
6 小説のことを英語でいうと
8 ラルフの必殺技。ちなみに足を使った技です
10 小さくてかわいい動物
13 神秘の国エジプトがあるのは○○○○○大陸
15 ○○と人情
16 汚れた服は○○○○○○に出しましょう
20 ○○に座る
21 ラテン語で「バラ」を意味する名前です
23 これをかけておかないと、不用心です
24 犬の○○は冷たい
25 芸能人の○○○
27 鮭の卵の塩漬け
28 函館名物○○そうめん
29 カラスは○○カアと鳴く鳥です
30 江戸幕府の将軍家の姓
32 お酒のつまみはイカ○○
33 釣りで、○○食いになる
35 練馬区原産の大根
37 ○○○ペア座
38 西洋の武人は○○道精神を奉じている。
40 居合いの達人といえば、橘○○○○
42 ○○は冬が旬の貝
45 春の次にくる季節はもちろん○○
47 鉱山などで爆破に使う危険物のことです
50 夏は○○で泳ごう
51 すごろくでゴールすると○○○になる
52 商売の○○をつかむのは楽じゃない
53 貴族や裕福な家に仕えている人
55 アルコール入りの飲み物のこと
56 真サムでリムルルを抱えている動物だよ♡
57 秋の味覚といえば
58 サムライシリーズのアイドル？
59 ○○番電話

ウ	シ	ワ	カ	ヒ	メ	■	ア	ナ	ク	ロ	■	ハ
ミ	カ	ン	■	ラ	■	ポ	テ	ポ	タ	■	ワ	ナ
ウ	■	フ	ア	イ	ナ	ル	■	リ	ニ	ア	■	タ
シ	ロ	ウ	■	シ	ツ	カ	ク	■	ヤ	キ	ソ	バ
■	ー	■	ダ	ン	ク	■	サ	イ	キ	ツ	ク	■
ハ	ド	ソ	ン	■	ル	ピ	ナ	ス	■	シ	イ	ナ
オ	■	ビ	ガ	ク	■	ク	ギ	■	テ	マ	■	ナ
ウ	ン	エ	イ	■	ハ	ル	■	ハ	ツ	■	ゴ	セ
シ	■	ト	■	ゼ	ツ	ス	イ	ゲ	ツ	ト	ウ	■
ヨ	ミ	■	ハ	ン	デ	■	キ	ア	イ	■	カ	ニ
ウ	ツ	セ	ミ	テ	ン	プ	■	タ	■	チ	イ	■
コ	■	ブ	ン	イ	■	タ	ク	マ	サ	カ	ザ	キ
ウ	イ	ン	グ	■	テ	イ	セ	■	ク	ラ	ー	ク

1月号の答え：**3人**
1月号のクロスワードパズルのA〜Wを順に並べると、
アマクサコウリンデフツカツシタキヤラハナンニン
と、なります。
天草降臨では、シャルロットとタムタムと柳生十兵衛が大復活！　つまり正解は３人。

応募方法

クロスワードの答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先まで。
〒112　東京都文京区水道2－13－12　ＳＫビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「3月号クロスワード」係
締切りは3月9日（必着）
正解者の中から10名にネオジオグッズをプレゼント。

読者通信欄

パオパオカフェへようこそ！

大自然のおしおき

この『大自然のおしおき』は、NFへの意見や要望、そして日常のできごとなど、さまざまなおたよりを受けつけてます。ねっ、ママハハ♡

つ、ついに到来!! CD版がムシされる日

『わくわく7』はネオジオCD版では発売されないとのことですが、本当ですか？ あれほど期待していたのに…。もし本当ならば、すぐにでも読者の移植希望を募るコーナーかなんかを作って、サンソフトさんにお願いできるようにしてください（ネオジオCD版出ないクセに、SSでは出るみたいだよ。おい!! これじゃあ何のためにネオジオCD買ったんだよぅ。5万円近く出してさぁ）。

SNKのいうことを信じてこれ以上バカな目を見るのはまっぴらです。色々と思い当たるでしょう、ほら。

今、ネオジオとネオジオCDユーザーにとっては冬の時代です（もっと厳しくなるだろうな）。

こんな時だからこそ『わくわく7』！ お願いします!!

●Z・Sさん（茨城県）

編：うう…ついにこの日がきてしまいましたか。ナイスなゲームがネオジオCDを飛ばして、他機種にいっちまう日&それを読者につっ込まれる日。ツライ！ ツライっス！

な〜んかそのうちMVSからイキナリ他機種にいっちゃうんじゃないかという心配すらしている今日この頃。ネオジオで出るという当たり前のことでも、ちょっと安心♡

いっそ素直にSSユーザーになっちゃえばどんなにか気がラクなことか…。それができないネオジオユーザーにとっては、苦悩の日々は続くのだろうか?! いやん♡

強キャラ使いの心の叫び！ 好きなキャラ使って悪いか!!

先日、私がゲーセンでKOF'96をプレイしていた時のことです。いつも通りにサイコソルジャーチームを使っていたら、それを見ていたどこかの男が、「こいつチン使ってる。初心者じゃねーの？」といって乱入してきました。すっごくムカつきました。

どうしてチンを使っちゃいけないんですか!? 確かに今回のチンは〝寝ているだけでも充分〟といわれていますが、私は〝勝ちたい〟から使っているのではなく、〝好きなキャラ〟だから使っているんです。ちなみにその乱入者はケンスウだけでやっつけてやりました（笑）。

とりあえず私のモットーは、〝勝つ〟のではなく〝好きなキャラを使って楽しむ〟です。これが一番大切だと思っています（勝ちたい気持ちもあるけど）。

あと、どこの誰だか知らないけど、女の私に負けたからってイスを蹴り飛ばすのはや

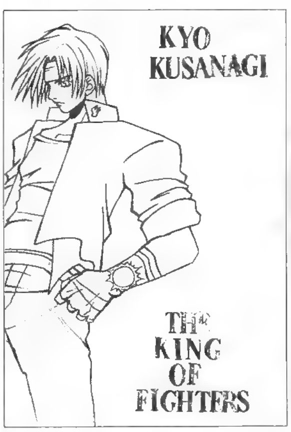


●PN／九頭巳佳弥（大阪府）
何かね、月を見るとホントに思い出すんですわこの人。家紋（?）とはちょっと違うけど、満月とか特に。同意見の人、いません？

パオパオ賞



★PN／藤井さとる（愛知県）
いつも元気な香澄ちゃん♡ このハカマ姿が超可愛いのだわ。お父さん、早くみつけられるといいねえ。…って本当に気づいてないのか!?



●PN／森本レオナ（東京都）
ちょっとアンニュイ顔の京ちゃん。拳に力強さを感じるっス。うきゅー、いい男だねえ。こういう線の綺麗なイラストって、いいね♡



●PN／加賀桜（愛知県）
小学生には見えないよなあ。でも町中でサイコボール連発したら、かなり危ないよーな気が。みなさん、ナンパには気をつけましょーね♡



●PN／砂河せん（東京都）
メカギース様っすか…。さらに強そうですにゃあ。メカはともかく、隠れキャラとかはありえるよーな…ニヤリ。お願いSNKさん♡

めなさい。超迷惑です（怒）。
　皆さんも楽しんでゲームをしましょう！
★PN／'97にもサイコソルジャーチームを出して（長野県）

編：ありがちですねぇ。チンのような強キャラを好きになっちゃたら、こんな周囲のイヤミったらしい視線にも耐えないといけないなんてねぇ。
　なぜこんな目に遭うのかというと、ズバリ〝勝ちたい人は強キャラを使う〟という傾向が強いからでしょう。一緒にされちゃたまんねーよ、という人は、『'97にもサイコソルジャーチームを出して』さんみたいに、他のキャラでバビッとやっつけてやりましょう。女の子なのにかっこいいねぇ。
　でも開き直ってチン、クラーク、庵あたりでエディットしてみるのもいいかもね。そんで勝ったら自分がイスを蹴り飛ばす！　相手ビビるよ、きっと。

『夕陽と月』が放送されるうらやましい中学校!!

　私の妹は、この前学校のお昼の放送でサムスピの曲を流したことに味をしめて、今日は京と庵の歌『夕陽と月』を流すといって、CDを持っていった。あと、サイコソルジャーの歌も流すらしい。
　うらやましすぎるぜ！　○○中学校!!
●PN／忍冬唐草（山口県）

編：なんとナイスな学校だ!!　これからもずんずんネオジオミュージックを流すよう、伝えてくだされ！
　その際、皆がネオジオを好きになるように気を練り込んで、サクッと洗脳しとくとなお結構。成功を祈る！



●PN／ケロケロ斉藤（愛知県）
サムスピって忍者が多いよねぇ、ホントに。ニンマスとどっちが多いか…いえいえ。私もストライクヘッズが一番好きデス♡

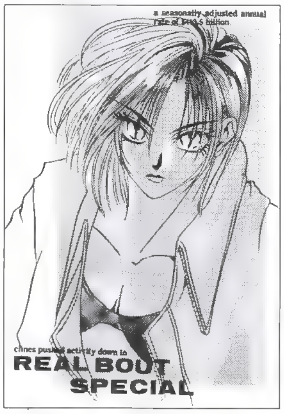
●PN／さかくら弥月（大阪府）
縮小かけちゃうんでゴメンナサイです…。髪の毛の感じがすごく好きです♡　この2人'97ではどうなるかしらね？　期待大！





●PN／美斗丸（奈良県）
どんな時にも余裕ッチなチーム♡　一番強いのはユリだと思うんですが、気のせいか？　リョウもロバートも頭上がらなさそう…。

●PN／マリー使い（茨城県）
うきゅー、カッコいいマリー！　今度の衣装もキマってていいね♡　胸のあたりがうおーっ！　ってカンジ♡　ゲーセンへGOだ！



裏技コーナー

続・乱舞から抜け出す（K・O・F'96）

　これは、12月号に載っていた、ロバートの連舞脚で八稚女から抜ける技の発展形です。
　ロバートが画面端で連舞脚で八稚女から抜けます。ロバートは乱舞の途中でダウンし、庵は勝手に八稚女を続けますが、ここでロバートはダウン回避します。すると、庵は八稚女を始めから再開し、また途中でロバートがダウン。これを続けると、庵は「泣け！叫べ！　そして…泣け！　叫べ！…」てな感じで、一生しゃべり続けて面白いです。
　タイミング激ムズですが、超笑えるので試して下さい。
★PN／はよ本気出しィや！（岐阜県）

編：連舞脚の出かかり無敵を利用した、12月号掲載の技をパワーアップさせたデンジャラスな裏技。
　ただでさえ成功しにくい八稚女脱出にくわえ、さらに毎回ダウン回避を成功しなければならないという、かなりシビアな技なのだ。
　最近交通事故にあったゆーちとJKで試したところ、ダウン回避3回まで成功（その後死亡）。なかなか笑い死にしまちた。いえる。

超神拳技の出現位置を指定できる!?（神凰拳）

　神凰拳のイーリスの超神拳技「ミッドナイトフィアー」は、自分で出る場所を選べます。
　やり方は簡単。技の最初が当たったら、➡からくるのがA、⬅からがB、↘がB、↙がDです。これを7回できます。
●PN／舞ちゃんマスター（岩手県）

編：CPUが使ってくる、むかつく超神拳技も、これで自分のものに！　本誌では紹介してなかったので、掲載してみました。
　ボスキャラが全ハードで使える神凰拳（親切だ）のお得技、みんなも使ってみるべし。

謎のふっ飛ばし攻撃?（サムライスピリッツ天草降臨）

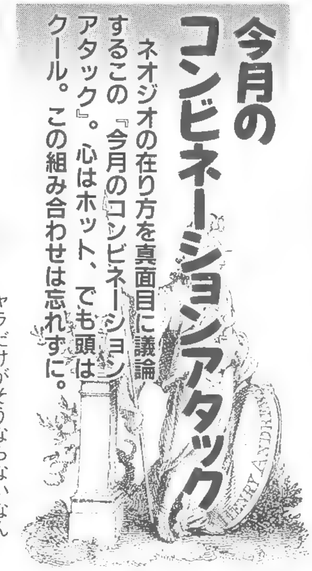
　天サムで裏技（というよりバグに近い？）を見つけました。以下の技を相手の背後から（防御崩し～引っ張りや、回り込みを使い）ぶちかますと、その後、連続斬り入り込み（CDのみ）を当てるたびにキャラがふっ飛び…というか画面端まで強制移動させられます。
　この状態は、一部の必殺技をのぞく何か他の技を当てるまで続きます。
シャルロット：（修羅）スプラッシュファーント。（羅刹）バイオネットラージュ（怒り）
天草：（修）死霊刃（怒り）。弱冥府魔障弾（怒り）→足払い
蒼月：（羅）近距離立ち中斬りキャンセル月昇・水柱波
タムタム：（修）近距離立ち中斬りキャンセル弱パグナ・デオス。（羅）パグナ・デオス
リムルル：ルプシ　カムイ　ウェイサンペコル。（羅）ルプシ　トゥム
覇王丸：弧月斬（弱or怒り）。（修）烈震斬（羅）旋風波
幻十郎：近距離立ち中斬りキャンセル光翼陣
ナコルル：（修）アンヌ　ムツベ（怒り）、カムイ　ムツベ（怒り）。（羅）メル　シキテ
閑丸：梅雨円殺陣
右京：（修）強朧刀、画面端。（羅）雲雀→足払い
十兵衛：（修）ニッ角羅刀
半蔵：爆炎龍（怒り）
狂死郎：（羅刹）跳尾獅子・乱心（怒り）
　以上、すべてCD版、同キャラで確認。ほかにあるかもしれませんが、私は疲れました。それでは御免。
●PN／石大根（広島県）

編：うおぉ～！　お疲れサマでした。この「画面端までふっ飛ぶ」技は、以前から鷹がなんか変なことが起きる！　といっていて、条件が分からなかった…といういわくつき。
　特に得するわけでもないけど、対戦で新手の挑発として使ってみるのもイイかも。
（伊丹）

オープンテラス
ゲーニッツがルガールの片目を奪って、ルガールがハイデルンの片目を奪ったんだよなァ…。次はハイデルンが誰かの片目を？　★PN＝嵐を呼ぶ男（愛知県）／ハイデルンはゲーニッツの片目を奪おうと機をうかがっております。
う～む、因果応報（?）ってやつですね。悔い改めなさい、ゲーさん。（編）

ロバートとケンスウの漫才コンビ、「ザ・コント・オブ・ファイターズ」デビュー！ 突っ込む時は必殺技だ！ うーん、ハイテクだね。●PN＝龍のアゴくだき（東京都）／うまいっ！ ローマ字でちゃあんと「KOF」になってるしね。しかしツッコミが必殺技だと、ボケの方の体力ゲージ点滅しない？（編）

今月のコンビネーションアタック



ネオジオの在り方を真面目に議論するこの『今月のコンビネーションアタック』。心はホット、でも頭はクール。この組み合わせは忘れずに。

ネオジオが危ない!! いつか手に入らなくなる!?

SNKさん！ 今すぐ他機種への移植をやめてください！

僕はネオジオとネオジオCDユーザーですが、別にひがんでいるわけではありません。今後のネオジオユーザーのためにいっているのです。

先日僕は、『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』を予約しに、ゲーム屋にいった。しかし「予約はできない」といわれ、理由を聞くと、ネオジオ関連のソフトはSSやPSに移植されてから売れゆきが伸びず、ネオジオとネオジオCDはすべて取り扱わなくなったそうだ。

それを友達に話すと、「知らなかったのか、俺のいきつけの店は3軒とも扱わなくなったぞ」という。だから友達はKOF'96は買わないそうだ。他の友達にも聞いたところ、ネオジオを扱わなくなった店は、12軒中5軒もあった。それも、すべて8月から12月にかけてである。このままでは、ネオジオユーザーはどうすればいいのだろう。

SNKさん、簡単な選択です。ネオジオとネオジオCDユーザーか、SSとPSユーザーのどちらを取るか？ このままでは、少なくとも1年後にはネオジオユーザーは現在の1割ほどしかいなくなりますよ。

●PN／御堂（埼玉県）

編：うっ、こいつぁ切実な問題だ。でも確かに私が学生時代にバイトしてたゲーム屋でも、もうネオジオ扱ってないもんなぁ。ソフトが手に入らないとはこれいかに!? しかも予約もダメだなんてネオジオユーザーに首吊れ、っていうのか（NF通販で予約、という手もありますぜダンナ）。

ネオジオユーザーとSS、PSユーザー、どっちを取る？ なんて、母上に対して愚問といいたいところだけど、こういう現状を考えるとね…。獅子は我が子を谷から突き落とす、というアレかしらね？

でも、昔のソフト持ってる人はますます貴重になるね。マイナーファンにとっては…うれしい限り…？

迫力満点の断末奥義 一部のキャラだけなぜ…？

サムスピシリーズも4作目が出て、ファンである私としても嬉しい限りです。しかし、どうしても納得できないことがあります。

それは、斬紅郎無双剣以降、断末シーン（まっぷたつになるアレ）には、絶対にまっぷたつにならないキャラがいることです。

他のキャラはちゃんとまっぷたつになるのに、一部のキャラだけがそうならないなんて、なんか理不尽です。そう思いませんか？

今後は初代のサムスピのように、すべてのキャラが同じ条件になるように、SNK様お願いします。

●戸塚旭彦さん（埼玉県）

編：確かにちょっとひいきだよねぇ。同じ女子供でもシャルロットとか閑丸はぶっちぎれてるのにね。次回作ではぜひ、ルル姉妹にも半分になってもらいたいものよ。なんちて。



●PN／イマイ（静岡県）
鬼のよーに強いこの人に、こてんぱんにやられる今日この頃。いつか対戦乱入できるよーに、もっと精進するしか。NF買うか…。



●PN／桜河志郎（福岡県）
1番と2番は誰なんだっ!? 今、編集部女性陣の一部で大人気のニジマス。鳳凰って、何であんなに細いの一。うらやましいっ！



●PN／倉長行失（福岡県）
人気の高いギャルちゃん♡ 今年も転職してなきゃいいなあ。暴れる人たちにもメゲずに、ずーっと頑張って欲しいよね♡

CD版だけでなくロム版でもボスキャラを!!

CD版でボスキャラ使えて、ロム版で使えないのって、ちょっと納得がいかぬ…。特にKOF'96は、ボスキャ

キャラ♡レター

マイスイートダーリン ファンを悩ませないで♡

ガルへ。

こんにちは。今、どこにいるんですか？ また、陽気なアメリカン忍者してるの？ パピィにエサやってるの？ 私、君がよくいってる「アーリガトウ」が頭からはなれないよ。

いつも思うけど、師匠にもらったマフラーって、いつもしてるソレなの？ ずいぶん長いね。地面についてるよ。

ところで、1月号の君のプロフィールのところ、なんで〝師匠（女性）にもらったマフラー〟って書いてあるの？ なんでいちいち女性って書いてあるのかな。〝師匠にもらったマフラー〟だけでもよくない？ その2文字がくっついてるだけで、どれだけのファンが悩んでいることか…。

それと、犬の名前。パピィまでは分かるけど、パパー、ピピー、ピパーって自分でつけたの？ パとピしか使ってないじゃん。うん、まあいいよ。…え!? ううん、怒ってない、怒ってない。ただ不思議に思っただけ。それとこの間の誕生日おめでとう。ケーキ、ちゃんと買ったよ。でも、名前入れてもらう時ハズかしかったよ。少し。トモダチと一緒だったから、まだよかったけど。

でも、これからもがんばってね。イナズマでGOGO!! RPGも楽しみにしてるよ。

1年以上、のびたけどね。1番最初より。それじゃ、この辺で。とう！

★PN／水稚たかね（福島県）

編：…って、どこへいってしまうんですか？ まだ寒いから、気をつけて下さいね♡ 名前入りのケーキに、すごく愛情を感じました。封筒の宛名にもネ♡

ああ最愛の御主人様 一生ついていきます！

御主人様。この間、貴方様のお姿に見とれ立ちつくす私に、突如超必をかけて下さいましたね。あの時の私の気持ち、分かって下さいますか？

その時、私はすさまじい恍惚感に襲われ、気がつくと貴方様の姿はありませんでした。私の眼には、熱い涙がじわりとあふれだしてきました。心臓は破裂寸前。ごめんなさい、グズな女で。

でも、貴方様に一生、忠誠を誓います。愛してます、こんなにも…。マリアナ海溝よりも深く、アンディのおでこよりも広く。

私の最愛の方、バイス様へ…。

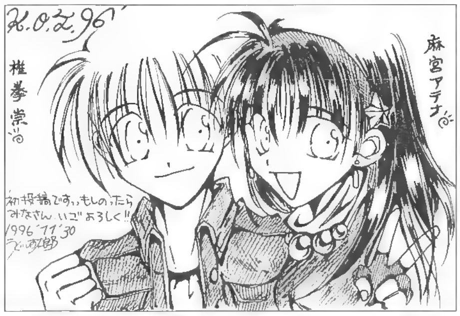
●PN／高野春陽（埼玉県）

編：おでこはちょっとマズイのでは…と思いつつ、のせてしまいました♡ バイスはなぜか、女性ファンからしかお手紙が届かないんですよね。でも男にあげちゃうのも、ちょっともったいないかもね♡

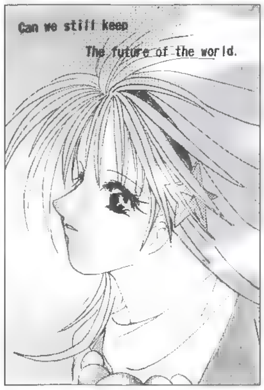
ラを使った特別EDもあるし、これって差別ですよ！　ただでさえロム版高いのに、やってられませんって！　なんとかして欲しいよ～ん。

●PN／ひろりん（千葉県）

編：ごもっともでございます。編集部内のKOF'96ロム版購入者も悲しんでおります。その横でCD版購入者は喜んでおりますが…。
　加えて、天草降臨もCD版のみボスキャラ使用可なので、ロム版の購入を見合わせている者もおります。ロム版高いもんねぇ。



●PN／うぐいす太郎（兵庫県）
可愛い2人って♡　2人だけだとアイドル♡って感じなのに、鎮元斎もいるとお笑いっぽく感じるのは私だけ？　ゴメンね。



●PN／ユチやん（京都府）
空、というより自然に溶け込んでるアテナ。彼女たちの目指すものって、とっても簡単で、1番難しいことなんだろうね。平和が1番じゃ。



●PN／あくあ（東京都）
みんなで冥福を祈りましょう。…って、ファンは悲しいよね。心の中では永遠じゃ！　というわけで、イラストまだまだ送ってねん♡

メーカーへの要望&質問

サンソフト様。一つお尋ねしたいことがあります。
　私は最近、ゲームセンターで「わくわく7」をよくやるのですが、たまに不思議なものを見るのです。
　気のせいかもしれないのですが、デモ画面の時にサンタクロースが出現したのです。
　でも、見れたのは1度だけで、その時以来、何度も見ようとしたのですが出ません。
　もし、出現させる方法があるのなら教えてください。よろしくお願いします。

●PN／じゅんいち（東京都）

　アーケード版の場合は、デモ画面7ループごとに1回、ビジュアルが登場します。
　これはMVSの内臓時計によるもので、その月に対応したビジュアルが出ます。
　ただし、1日1回はプレイされていないと出ません。
　ちなみにサンタクロースは12月のビジュアルです。
　家庭版では、デモ画面3回ループごとに1回、1月～12月までのビジュアルが出ます。
（サンソフト事業部）

　SNKさんにお願いです。京や庵らのオロチ関係者を「KOF」から独立させて、1つのシリーズとして確立させて欲しいのです。
　ぜったい、ぜ～ったいお願いします。

●PN／ちょべりば～（和歌山県）

　今のところそのような予定はありませんね。現時点では、'97での活躍にご期待ください。
（SNK宣伝部）

読者の移植希望ソフト

　この表は、読者からの投票を順位ごとに加点しNF編集部にて集計、順位づけしたものです。『可能性』の項目は、現状を考慮した編集部の独断的推測にもとづき、判定しています。ですから、例えば新ハード発売などという新展開があれば、可能性はまったく変わったものになります。
　概略としては、◎＝一部移植決定or可能性濃厚（75%以上）、○＝可能性あり（74～50%）、▲＝ちょっと苦しい（49～30%）、△＝ほぼ無理（29～10%）、×＝絶望的（9％未満）となっています。当然同じような状況であっても、SNKとサードパーティ契約があるかないかによって、印には大きな差がつきます。
　なお▲はおもに、そのタイトルを従来のまま移植しても採算面に不安がある、と判断されると思われるものが多く、△はハードスペックに問題があったり、サードパーティorクロスライセンス契約がないもの、×は著作権上商品化できないものとなっています。

タイトル（ジャンル）　メーカー	ポイント	可能性
①サイコソルジャー（アクション）　SNK	528P	▲
②天外魔境シリーズ（RPG）　ハドソン	415P	○
③バーチャファイターシリーズ（格闘アクション）　セガ	379P	△
④アテナ（アクション）　SNK	298P	▲
⑤怒シリーズ（アクション）　SNK	273P	▲
⑥ぷよぷよシリーズ（パズル）　コンパイル	238P	△
⑦へべれけシリーズ（エトセトラ）　サンソフト	213P	◎
⑧シャイニングフォースシリーズ（RPG）　セガ	210P	○
⑨大戦略シリーズ（シミュレーション）　セガ	183P	○
⑩クイズ迷探偵ネオ＆ジオ＊（クイズ）　SNK	162P	×

⑪闘神伝シリーズ（格闘アクション）　タカラ	161P	△	⑯恋こいしましょ（花札）　ビスコ	102P	○
⑫ストリートファイターシリーズ（格闘アクション）　カプコン	141P	△	⑰パズルボブル2（パズル）　タイトー	99P	△
⑬アイドル麻雀ファイナルロマンスR（麻雀）　ビデオシステム	138P	○	⑱ボンバーマンシリーズ（エトセトラ）　ハドソン	84P	○
⑭ガーディアンヒーローズ（RPG）　セガ	132P	○	⑲サクラ大戦（シミュレーション）　セガ	79P	○
⑮マジカルドロップ（パズル）　データイースト	106P	▲	⑳鉄拳シリーズ（格闘アクション）　ナムコ	67P	▲

＊印はCDのみの移植希望。

Q&A

　編集部のみなさんこんにちは。SNKさんに伝えてもらいたいことがあるのですが…。
　それは、セガから「バーチャロン」というゲームが出ているのですが、サムライシリーズはそれと同じような3Dタイプで出して欲しいということです。
　「天草降臨」は面白いのですが、どうしてもサムライの次回作をポリゴンを使ったものでプレイしたいのです。
　個人的に2Dよりは、こういった疑似空間でのほうが、サムライシリーズのキャラクターが活きてくると思うのです。
　既成のゲームが出ているので、作りにくいとは思うのですが、新たなアイデアを盛り込むなどして、是非とも作って欲しいのです。
　勝手なお願いなのですが、私のわがままを届けてやってください。
　よろしくお願いします。

●PN／匿名希望（大阪府）

編：SNKさんに、さっそく答えてもらいましょう。では、どうぞ。
　現時点では特に次回作の予定は決まっていませんので、何ともいえないですね。
　しばしの間、3月28日発売予定のサムライRPGでお楽しみください。
（SNK宣伝部）

　さすがに、「天草降臨」が発売されたばっかりですからね～。いくら何でも気が早すぎたようです。
　でも、年末に何やら、ろくとか何とか、会報誌とか…であるかも？
　3Dポリゴンのサムライ。もし実現したら、スゴイものになりそうですね。
　楽しみに待ってますよ、SNK様。

オープンテラス　柴田亜美先生の描かれる宣伝の高津さんはモロ幻十郎ですが、実際もあんな激しい人ですかね…はて？　●初芝真枝さん（千葉県）／編集部一同、アレ見て大ウケ！　とだけいっておきましょう。ちなみに、梅本さんも…。ご、ごめんなさい、もういかなくっちゃ！（編）

先日サウスタウンに旅行にいったら、RB餓狼伝説SPの面々の激しいバトルに遭遇しました。そこで私は見たんです！　そう彼を！　ビルから落ちても平気な彼。〝さらば〟のあとすぐ〝こんにちは〟した彼！　でも、あともう1人レギュラーじゃない人がいたのよね…。あれは誰だったかしら？　●PN＝SK（長野県）／おおっ、有力な目撃証言！　こりゃあ期待できそうだ。（編）



今月の隣人愛

「今月の隣人愛」は、ネオジオのおかしな遊び方や、自分勝手な考え方、そして替え歌など、不条理な笑いに満ちたネタを募集しています。

KOF'96のドラマCD友人にいわせると…

KOF'96ドラマCDの内容をある友人にいわせると、「裸の男に襲われる京。ケンスウの目の前であーんなことやこーんなことをアテナにする紅丸。そして、うれしはずかし大門初体験…」となるらしい。日本語とは奥が深いものなんですねー。

●PN／山桜槐（千葉県）

編：違いない。ものはいいようだねぇ。こんないい方されたら、なんだかドキドキしちゃうよ。もちろんストーリーの方はもっとドキドキだ！　まだ聴いていない人は、ぜひ聴いてみてね。おすすめだ。

またもやタッチが標的に！ジョーへの願いを歌にして…

タッチの替え歌で、ジョーを作ってみました。タイトルはないんですけど…。

お尻を出して1秒あなた
敵に挑発したから
次の挑発何になるのか
ドキドキものよね
きっとそのうちファンも
減っていくけど
承知の上のことなの
チームメイトもしらんぷり
違う意味のファンは急増
あと何回ケツ出せば
あなたの気はすむの
お願い　もうやめてよ
ケツ出しは
ジョー！
目を覚まして考えてよ
'97では尻を出さないで

ちなみに「違う意味のファン」とは、私の友達の、自称「ケツ研究家」のコトです。

●PN／月瀬尚人（愛知県）

編：どういうわけか、今月はジョー（の挑発）ネタが親の敵のように送られてきたぞ。

しかし、友達の「ケツ研究家」ってのがどうも気になる…。今度ぜひ研究論文送ってくれ、と伝えてちょうだい。'97では尻を出さないで、っていうのは、ちょっと難しい相談かもしれないねぇ…？

あのNEOプリントで憧れのキャラとツーショット！

あのNEOプリで、京様やいおりんと一緒に写る秘技を、みなさんに教えましょう！

やり方はカンタン！　自分の好きなキャラの絵かポスターを用意（自分の顔と同じような大きさのモノがよい）。

そして、フレームと色を選び、用意した絵かポスターを自分の顔の隣に置くだけ。ハイ、チーズ！　で、できあがり！

あと、自分の好きなキャラクターをシールにするのも可。やり方は、自分は写らず、絵かポスターを写すだけ！　これで好きなキャラのシールが16枚も！　これはお得!!

★PN／まちだ黒（千葉県）

編：おっ、こいつはけっこうイイかも。NFのポスターなんか丁度よさそうねぇ。えへへ♡　まちださんのシールもなかなかのできばえっス。

やるならNEOプリでね♡

キャプテン庵、大暴れ！彼のあとには屍が…

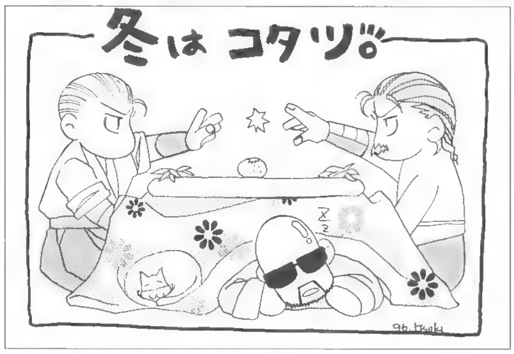
『キャプテン翼』の替え歌



●PN／202（愛知県）
仲よし兄妹ですにゃあ♡　RPGでも仲よしぶりを見せつけてくれるのでしょーか。楽しみだね♡　バックが南国しててていいゾ。



●PN／瑠璃円（福岡県）
目が赤いからウサギかあ…なるほど。お姉サマ方に世話されてんのがうらやましいっ。お姉サマになりたい人と、どっちが多いかな…。



●PN／西尾樹（熊本県）
きっとこの中で、兄弟ゲンカが繰り広げられるのじゃな…足で。猫と寝てるB－Gが超可愛い♡　このコタツ、ギース様のですか？



●PN／俄雨（北海道）
ムチャクチャカッコイイですな!!　髪の毛とか見えてるのって、すごくいい感じ♡　RB餓狼スペシャル（長い）での活躍が楽しみ！



●PN／天地武（岡山県）
凜とした表情がカッコイイ♡　レオナって、女の子なのに「カッコイイ」って言葉が似合うよな。その辺が女心もゲットするのかね？

やったぜおやじィ!!



あのマークが京のデコにもあるのかどうかは永遠の謎。設定原画などでもある時とない時がある。が、興奮すると出現するとのウワサも…。

●PN/松本ハジメ(鳥取県)

何でも喰う男



袖食いちぎるなんて、歯が丈夫だよねぇ。がんばる庵の表情がウケるよ。がんばりすぎて転ぶのもまた一興。食いちぎるなら一気にいきましょう。一気に！

●PN/松本ハジメ(鳥取県)

です！　カッコ内はいおりん口調で読みましょう!!　とてーもいい気分になれます♡

ちょっとアレ見な　俺が通る
怖い奴だと　町中逃げる
琴月サンバ！
（ごおおあぁ！　死ねぇ!!）
八稚女サンバ！

（遊びは終わりだぁ!!）
俺が通れば屍残る
ダッシュダァーッシュダッシュ！
キックエーンド死ねぇっ!!
燃えて青春　みな殺し

さあ！　みんなもカラオケで歌ってみよう!!　大ウケまちがいナシ（?）だはぁっっ！

●貴志夫美子さん（和歌山県）

編：ダッシュダァーッシュ…の前がちっと抜けてるが、庵らしさ爆裂でイケてますねぇ。
　カッコ内のセリフには一同笑わせてもらったよ！



●PN／るいかわみか（神奈川県）
お綺麗なバイス様。編集部にも壊れた本体を持つ人がいます。KOFやってると、途中で勝手にCPU同士が闘いだしちゃうらしい…。



●PN／小松辰吉（東京都）
やっぱり餓狼はみんな待ってたよね！　しかも「スペシャル」ってことは、ナニかあるかも…!?　期待に胸がふくらむネ！



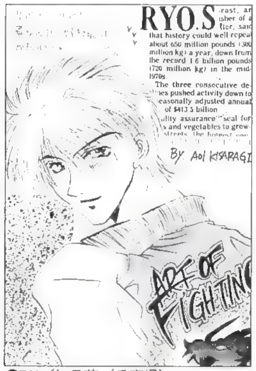
●PN／芹沢京子（広島県）
こ、怖いっ！　でも確かにシンクレアって、こういうの似合うなあ。京ちゃんが密かにナイス！　庵ファンの人、許してネ♡



●PN／星瀬ひろむ（栃木県）
当然でしょう（いいきり）!!　ビリーがいなくなったら、餓狼の魅力も減っちゃうよん。ギース様は…再会したいですねえ。ふふふ。



●PN／中村りーち！（福岡県）
らぶらぶな兄妹っス♡　うーん、お似合いだね♡　って感じもするけど、お互いのファンには怒られるかな？



●PN／如月葵（兵庫県）
1番じゃないのね…。でも、リョーサカ嫌いって人いないよね。可愛い♡　私の目にも、こういう感じで映ってそーです。ヤバくね？



●PN／三河屋三郎太（滋賀県）
ラルフってKOFで一番若者っぽいよなあ、などと編集部で話が出てました。一番ってことはないかもしれんが、若いよねぇ。ヨイよ。うん。

こんな空耳

爆皇雷の新ネーム
その名も『イナズマ太郎』!!

わくわく7の爆皇雷で、イナズマキャノンを連続で撃っていると、「イナズマ太郎！」と聞こえます。

●PN／LIME（鳥取県）

編：確かにずっと聞いてると聞こえてくるんだよ。ひたすら繰り返すことがポイント！
　空耳度は32点かのう。ところで太郎って誰でしょうね？

ご飯では生きていけない
破沙羅の食料は何？

サムスピ『天草降臨』で、破沙羅の勝ちセリフが、修羅では「ご飯では生きていけない」と聞こえ、羅刹では「ヤキ入れるならシブガキ隊」と聞こえる。本当はなんていってるんですか？

●PN／草薙破沙羅（佐賀県）

編：確かに破沙羅はご飯じゃ生きてないわな。でも修羅の方はこう聞こえるんだよなこれが。羅刹は苦しいけどわらわしてもらいました。っていうわけで空耳度は70点だ。んで、正解は？　っていうと修羅が「拒んだら生きていけない」、羅刹は「受け入れるなら死にはしない」です。

愛のてほどき

扇子の看板に舞の文字！
雰囲気ばっちりの料理屋だ！

こんにちわ。学校の通学路でいい店を見つけたんで…。『京』『ユキ』『舞』の3人そろい！　同じような場所に建ってます。
　特に「舞」は、らしさが出てますよね？
　他にもないか今探しています。追加情報お待ちください！

★PN／星野あずな（長野県）

編：おっ、こりゃいいね！　〝和風で舞〟は結構ありがちだが、さらに〝扇子〟を組み合わせるとは、なかなかいいセンスしてるねぇ！　一番ナイスな「舞」の写真を載せよう。引き続き調査を続けてくれたまへ！



趣味か作戦か？
彼が開いた宝石店！

大府市の共和駅の近くに、すごい名前の店があった。その名も『宝石の八神』！　まさか店に入ったらいきなり庵に絡まれ、彼の趣味のガボールのチェーンやらクロームハーツの指輪やらポールスミスの時計を売りつけようとして、逃げようものならMAX八稚女で食われてしまうのか（かなりウソ）？
　愛知県ではテレビCMもやっているので、見てみるのもいいかも。

●宇井晴久さん（愛知県）

編：光輝く宝石類で人々を寄せつけておいて、店内に入ったところをMAX八稚女で食う…。なんつー作戦だ。なんか人食い花みたいだなぁ…。

オープンテラス
うちの近所のゲーム屋のチラシに、『リアルバトル餓狼伝説』という名のゲームが載っていた。一体何のゲームだろう？　●PN＝チャチュケ（長野県）／何のゲームだかは分からんけどさ、「リアルバトル」ならまだいいよ。リアルなバトルなんだから。おいらの友達なんて、何度教えても「リアルアバウト」っていうんだよ。リアルでもアバウトじゃやだ。（編）

オープンテラス 真説サムライスピリッツ武士道烈伝…。やっと発売日が決まりましたね。確か最初に掲載された時には、「'95年末発売予定」だったような…。●PN＝ふりふり（広島県）／だはあぁ！　なにを今さらそんな古い話をっ！　よいではないか！　出るのだ！　ついに出るのだ！　しかもネオジオで全章遊べるぞ。…2章になったあげく、SSとPSでも全章遊べるんだけどね。ふううう…。（編）



ネオジオの魅力の核心に迫るこの『ネオジオの肖像』。あなたからみた「ネオジオの肖像」は、どんな魅力をもっているのでしょうか？

ネオジオの魅力はネオジオファンにあり！

ネオジオのパワー。それはネオジオを好きな人々のパワーである。

他のメーカーの格ゲーはまだゲームの域を抜け出していないが、ネオジオはゲームの域を充分に抜け出している。事実、キャラクターがバンド『B．O．F』を組んでいるほどだし、私のように、あるキャラクターに完璧にハマって（笑）いる人も大勢いる。

ハードについても、PSやSSなどは、大量に売れてはいるものの、可もなく不可もないゲーム機でしかないが、ネオジオについては、同じ目的（格ゲーが好きだからという理由だけでなく、ネオジオが好きだから）を持つ人々がユーザーの大半を閉めているので、ネオジオユーザーには一体感がある。

NFのパオパオカフェがこんなに活気にあふれているのも、その表れだと思う。

私たちネオジオ愛好者(フリーク)がいる限り、ネオジオは不滅だと思う。

★PN／月見に一杯（新潟県）

編：なるほど！　「ネオジオが好き」とはいうけど、「SS（PS）が好き」ってあんまり聞かないよねぇ。ネオジオファンは〝ネオジオ〟そのものが好きなんだね。確かにパワフルだ。そういうファンの存在も魅力っス!!

操作説明もまたネオジオの魅力ナリ！

NF読者の皆さん、当たり前だと思っていたことが、実は凄いことであったと感じたことはありませんか？

ネオジオではゲーム前の操作説明（CD版ではHOW



●PN／軽井澤猛（埼玉県）
うひょー、リーグボウリングとは通だねえ♡　ナイスバディなお姉サンじゃ！　来月号の「もう一度愛して♡」で紹介するので、ぜひ読んでねん♡



●PN／草薙けふ（大阪府）
こーいうバンドもよいですにゃ♡　乙女の夢ってカンジ。毎回追っかけやっちゃいそう～♡　年考えろよ、俺…。



●PN／塩谷元譲（北海道）
いえる！　蒼月見た瞬間に「ゲーニッツ？」って思ったもんな。鬼のように強いところまで似てるよ…。



●PN／スタ公（東京都）
うちの近所からも消えた…そして、CD版は出ません。悲しいっす。でもメゲずに、もっと風雲を盛り上げるのじゃ！

キムチームの生活



こりゃウケた！　おなかにつっかえて手が届かないとはね。前転の前にダイエットだな、チャン！　でも'96ではちゃんと転がってたよね。…今度スローで見てみよっと。

★山崎大輔さん（高知県）

カミのご加護

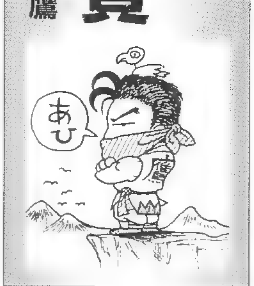


髪のご加護とはこれいかに！　しかしチャンもビックもヒゲ生やしてるヒマがあったら、頭に生やせばいいのにねぇ…ってむりか？　チャンってひっくり返しても顔に見えない？

●PN／ネブライザー（山口県）

タカの十番勝負

文／修羅騎士　鷹



第8発目：たまにはマトモに

最近、俺はゲーセンにいく機会が少なく、編集部内でしか対戦ができない状態でいます。寂しいよ～。まぁそんなことはあっちに置いといて、今回は、リアルバウト餓狼伝説スペシャルの対人戦で必要になってくると思われるものを、ワンポイントながら紹介していこうと思いましゅ。

このゲーム、俺が睨むには起き上がりの攻防が重要視されてると思うんだ。それは、ズバリといってしまうと相手の起き上がりに対ライン攻撃を重ねる（もちろん状況によって跳び込んでいったり、通常技を重ねていくのも重要）ことだ。それも、ダッシュなどを使って、表か裏回りか分からないように出していくといい。ようは2択に迫るっつー戦法なのね。

しかし、こんなことばっかいったってそう上手くはいかないよね。まず、この戦法を実行するにはいい感じでダウンを奪える技を見つけること。例えば俺のーキャラ、アンディなら空破弾（強斬影拳→疾風裏拳、爆震などもダウンを奪えるがスキが大きめなので却下）。単発で狙うのもいいが、オススメはB、B、↘CなどのコンビネーションからなのPね。こういったダウンを奪える技は、ほとんどのキャラにも存在すると思うので、その辺は自分で見つけて欲しい。その中でも、ガードされても反撃を受けなかったり、連続技に組み込んでいけたりする技が好ましいのだ。

今回はこの辺でおしまい。では、おやすみ。ZZzz…。

TO PLAYのこと)がそれに当たると私は思います。

過去のゲームでは、普通だったらパズルゲームぐらいにしかなかった操作説明が、格闘ゲームやシューティングゲーム、さらにいうと麻雀ゲームやレースゲームにもある。だからどんな複雑なシステムにも私は(それなりに)ついてこれたのでしょう。

これは私の持論ですが、操作説明があったから、ネオジオユーザーのレベルは上がったのではないでしょうか?

だから私は第1回目のプレイの時には、操作説明を必ず見るようにしています。例えどんなに後ろで人が待っていようとも(笑)。やはり初心は忘れたくないですから。

●PN/Y.S.NAVY(埼玉県)

編:おおっ、気づかなかった! そういや他のメーカーの格ゲーではあんまり見ないよねぇ。めちゃめちゃ親切だ、ネオジオ!

あの操作説明みれば、だいたいはイケるもんね。キャラがそれに合わせて動くのもナイスだよね。やるねぇ!

スバラシきBGM! マイベスト10を公開

NEO・GEOの魅力といったら、そりゃあたくさんありますが、特に魅かれるのがBGM! 私の独断と偏見で、ベスト10を決めました!

1位:『龍虎の拳2』ユリ・サカザキステージ

あのテクノ(?)な曲に魅かれて、龍虎2をプレイしました。私をネオジオに引き込んだ張本人! あなたがいなければ、今の私はなかった。

2位:『KOF'96』主人公チームステージ

過去これほどかっこいいBGMがあっただろうか?! 歌詞をつけたら、かっこいい歌になりそう。

3位:『餓狼伝説3』テリー・ボガードステージ

テリーとステージ背景に合った曲だと思う。サルがラジカセのスイッチを入れるのもよかった。

4位:『KOF'94』イギリス代表ステージ

KOF'94のTV、ラジオCMにも使われていたとか…?

5位:「真サム」ガルフォードステージ

実は服部半蔵と同じ曲。サムスピ5作目では、この曲復



●PN/ロバやんZ(高知県)
オヤジの20代っ! ひかれるものあるねえ。ただでさえ手に負えない気もするのに、若いとなりゃあもう…。カッコよすぎじゃ。



●PN/榊(広島県)
コレは編集部で大ウケ!! ぴったりじゃ〜ん。うきゅ。庵と京(とゴマちゃん)がすっげー可愛いっ! イヤンな人は許してね♡



●PN/氷部げんず(兵庫県)
天サム、超楽しいデス♡ 私的大ヒット。閑丸もナコルルも強くて、いつも対戦で負けます。…手加減してよお、みんな。



●PN/スミスのルーズ(埼玉県)
あの無表情さと態度がヨイのよね。カッコよくて。個人的には、制服姿がとってもお気に入りなんですが…あとVの字切り。ヤベ。

挑発伝説:自発編



お尻を出すのはいいけどさ、テレビの前なんだから挑発は控えめに。…っていっても余計喜んでやりそうだけどね、この人。テリーの吐き捨てるようなセリフがナイス!

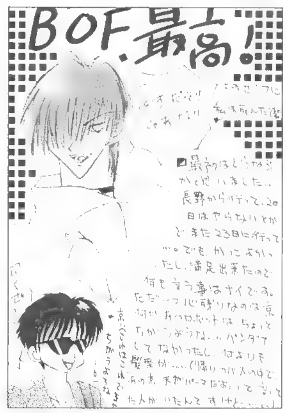
●PN/栗本丞(愛知県)

挑発伝説:受け身編



本気でいくのはいいけどさ、レディの前なんだから挑発は控えめに。…っていっても余計喜んでやりそうだけどね、この人。香澄っちも「厚着でこいっ」とはウマいねぇ!

●PN/栗本丞(愛知県)



●PN/相馬克己(長野県)
さっそくBOFのおハガキじゃ! 京は…いえる。なんちて♡ 今、バージョンアップの真っ最中なので、次回を楽しみにしててね♡



●PN/トモロー(奈良県)
そう、可愛いのよう! どーして24歳の男を可愛く見うんじゃ…男の可愛らしさってやつよね! と自分にいいきかせる今日この頃…。



●PN/月条夜(島根県)
うーん、どのチームを使おうかしら♡ ミツキとか篝火とか使ってみたいにゃあ。しかし仲悪そうなチームだねぇ、みんな…。

オープンテラス 金的ネタ第3弾(下品でスマヌ)! 多くは語りません。1月号P45のちづるがゲーニッツに神速の祝詞を仕かけてる写真をよーく御覧ください。しっかし、こういうネタを探すとキリがないね…。●PN=ASURA・智津(和歌山県)/見られていましたか。仕方ないですねぇ。いいえ、あれは彼女の趣味なのですよ。困った人ですねぇ。しかしアレは…痛かったですねぇ。召されるかと…思いましたよ。ほっほっほっ。(ゲーニッツ)

64ビット機がいよいよ出る！ これでネオジオユーザーにもようやく春が訪れるか?! ところで一つ気になるウワサが…。64だからか流行だからか、ソフト第一弾はポリゴンゲーだとか。しかもサムライ!! うわー、ナコルルがカクカクだったら…もう、許せないっ！ ●PN＝童子ローランド（千葉県）／そういえば、前に3DCGデザイナー募集していたなぁ…。（編）

活してほしい。

6位：『龍虎の拳2』ジョン・クローリーステージ

カッコイイ曲が多い龍虎2の中で、特にカッコイイこの曲。CPUによく負けたのを思い出す。「ロほどにもない」

7位：『（初代）サムライ』ナコルルステージ

ナコルル、リムルルの曲は、どれも〝大自然〟らしい曲。その中で一番好きなのがこれです。「おしおきよ」

8位：『KOF'94』日本代表ステージ

ゴォーという音。そして横断歩道が出てきてファイト！ 3人組、ステージにもよく合っていると思う。

9位：『KOF'95』オメガルガールステージ

BGMに合わせてボタン、コンパネを叩いていて、瞬殺されたことがよくあります。

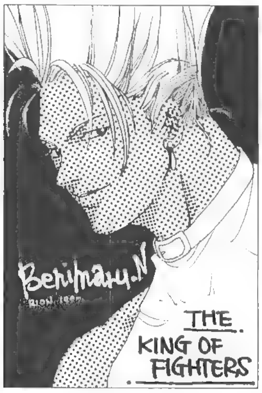
10位：『RB餓狼伝説』ビリー・カーンステージ

曲の出だしからしてカッコイイ。気分よく闘っていたのに、CPUの超必で体力ゲージ一本近く持っていかれた…。

これだけでなく、まだまだスバラシイ曲がたくさんあります。曲に気を取られて瞬殺されるのも、またよいものです（かな?）。

●PN／KEN（秋田県）

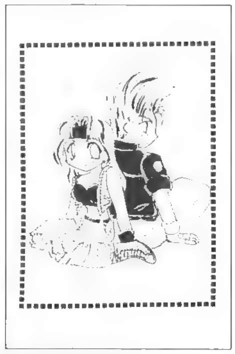
編：BGMに聞き入って対戦相手orCPUに瞬殺されるとは…なんと男らしい生き方!! それだけネオジオゲームのBGMがスバラシイってことかっ?! 分かる、分かるぞ!!



●PN／小沢リヲン（大阪府）
カッコいいベニー♡ 紅丸コレダーに見とれて即死する人は全国にいっぱいいるハズ。紅丸ファンの編集の某氏が大喜びでーす♡



●PN／裏百八式改（島根県）
さみしげな表情がナイスじゃ♡ でも学ランじゃないと嫌っ！ ってファンも多いだろうしのう。あとはサザエさんワールド…うきゅ。



●PN／風泉隼斗（滋賀県）
このカップル好きじゃあ♡ 龍虎外伝って、何げにいいキャラ多いよねー。その後のこの人たちってどうなったのかしらね♡



●PN／高井モトキ（神奈川県）
やっぱりサムスピにはシャルロットでしょう（断言）！ 技も出しやすくなったし♡ 強すぎて、対戦台で嫌がられちゃうのが悲しい…。



●PN／椿蘭丸（北海道）
夏のKOF同様、春の餓狼も定番となりつつありますなあ♡ 陽炎の舞がため技になっちゃってショックな私。やはりテリーか…。

もしかして'97



これで本当の〝キムチーム〟だ。でも4人も出場しちゃダメですって！ 〝夢の共演KOF〟ならスイルとカッファンがチーム組むのも、本当に夢じゃないかもね。

●ＰＮ／上総亮（大阪府）

兄に弟を追わせる理由



まさに兄弟ですねぇ。兄貴には弱いっス！ でも妹を助けにいく、っていうイタイケな兄弟愛の暴走を、どうしてみんなジャマするんだ？ ひどいじゃないかよう。

●ＰＮ／機械魚（宮城県）



●PN／桜庭史（東京都）
タバコとビールが似合う人だねぇ♡ 任務だらけで大変だろうけど、それを表に見せないのがいいんだよね。お疲れサマです♡



●PN／綺染らんる（宮城県）
ナイスじゃ！ 対戦相手をビビらせるのにもグー！ そのスキに強斬り決めまくる。おお、ムチャクチャ役立つじゃないか！ こわっ。



●PN／春色桃生（北海道）
ゴハンでは生きていけない破沙羅くん（空耳参照）。篝火サンうらやましいにゃあ。あのEDが意味不明（泣）。誰か正解教えて…。



●PN／三色むい（福岡県）
カッコよすぎです。夢に見てしまいそうです。ほら、あなたのうしろに…マジでいそうじゃ。36歳か…お茶目サン♡

投稿規定

各コーナーに賞品進呈制度導入！ 〝賞品稼ぎ〟もかなり大歓迎!!

【読者通信欄～パオパオカフェへようこそ！】

〈大自然のおしおき〉
・日々のできごとや、ＮＦへの意見等、気軽なおたよりを募集。採用者１名に賞品進呈。

〈今月の隣人愛〉
・ネオジオの変わった遊び方や、替え歌その他遊び心満点のネタを募集。採用者１名に賞品進呈。

〈今月のコンビネーションアタック〉
・マジな意見をどうぞ。採用者１名に賞品進呈。

〈ネオジオの肖像〉
・ネオジオの魅力を大解析するおたよりを待ってるよん。採用者１名に賞品進呈。

〈こんな空耳〉
・キャラボイスの空耳を募集。傑作には賞品を進呈。

〈裏技コーナー〉
・読者の裏技や得意技を大募集!! 優秀なものには賞品を進呈！

〈愛のてほどき〉
・技系以外のおかしな〝ネタ＆写真〟を募集。秀作には賞品を進呈!!

〈メーカーへの要望＆質問〉
・意見も受けつけてるよん。

〈Q＆A〉
・ネオジオに関する質問をどんどん送ってね。

〈キャラ♡レター〉
・好きなキャラへの思いをぶつけてネ。素晴らしいレターには賞品を進呈。

〈モノクロイラスト〉
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大も可。裏面には必ず住所、氏名（本名も）を記入すること。優秀作に賞品進呈。

〈4コマまんが〉
・縦150㎜×横45㎜の比率で拡大も可。タイトルも忘れずに。優秀作に賞品を進呈。

〈ネオジオ特選同人誌コーナー〉
・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を記入して送ってね。希望掲載期限もあれば記入するのじゃ。

〈移植希望ソフト〉
・ネオジオへの移植希望ソフトを募集。

〈文通＆募集コーナー〉
・文通やサークルメンバーなどの募集告知を掲載。いたずらは絶対にやめてネ。

〈売買＆交換コーナー〉
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし売買に編集部はノータッチ。

〈キャラクターランキング〉
・好きなネオジオキャラを男女3名ずつ選び、順位とコメントをつけて送ってネ。コメント採用者１名に賞品進呈。

〈オープンテラス〉（欄外コーナー）
・180字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ。賞品進呈制度もあり。

【天晴】
・コスプレ写真を募集。ただし他人の写真を勝手に送ったものは、不可。写っている人のＰＮは必ず記入のこと。天晴賞には賞品進呈。

【3パーセントの誘惑】
・カラーイラストを募集。誘惑賞には賞品を進呈。

【クラブハウスコア】
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。記録を3ヵ月以上維持した方に賞品を。半年に１回ポイント上位3名にＮＦ特製メダルを進呈の上、誌上でコメントを紹介。詳細は98Ｐ。

【読者創作ストーリー】
・創作ストーリーを募集。文字数は、13字×200行程度。タイトルやキャラはネオジオならなんでも可。採用者には賞品を進呈。詳細は106Ｐ。

【ソフト人気ベスト10】
・好きなネオジオソフトを募集。詳細は97Ｐ。

【新作ソフト期待度ベスト5】
・未発売ソフトの期待作１つと、そのコメントを書いてネ。

※各コーナーの締切りは毎月5日。また各コーナーの賞品進呈者は、ＰＮの●印が★印になっています。賞品は、ネオジオグッズです。

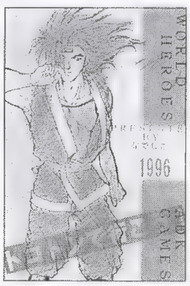
いずれも住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記し、左記宛先まで。

〒112 東京都文京区水道2-13-12 ＳＫビル202 ㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「○○コーナー」係。

オープンテラス 最近すっかりKOFキャラと化した感のある龍虎キャラだが、今後は生き残りをかけてさまざまなシリーズに出演のウワサ。でも風雲だけには出ない模様。自分たちの本編をサボって何をしておるのかのぅ。もしや彼らは、龍虎シリーズを見限ってしまったのか？ 頼む！ もう龍虎には出ないなんていわないでくれ～!! （編） ●ＰＮ＝ＭＴＧ（兵庫県）／むぅ、すでに餓狼伝説にも出たしのぅ。

ネオジオ特選同人誌コーナー

とことんで行こう！

●ADKのゲームばかりのギャグ本！ どちらかというとWHが中心かな？／B５／オフ／50P／450円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒530 大阪府大阪市北区天満１丁目７-16-502 保坂浩子（発行：なでしこ）

日進月歩




●主人公チームと庵が中心のKOF '96本。京達がチームを組むまでのお話！／B５／オフ／28P／300円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒772 徳島県鳴門市大津町木津野字北川縁５-２ 吉村美保（発行：１st. FOIIL）

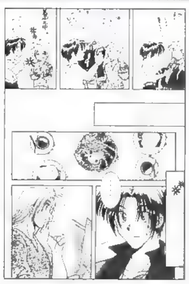
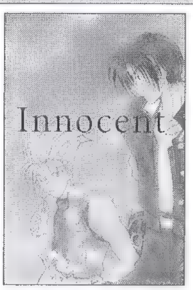
Heaven





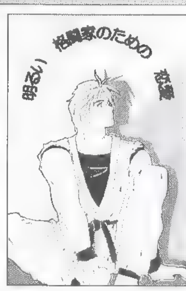
●ギース様とビリーの本。用心棒しているビリーがすごくかわいいです！／A５／コピー／28P／500円無記名小為替（送料込み）＋宛名シール／〒168 東京都杉並区高井戸駅前郵便局留 上原麻実（発行：ういざぁ堂）

Innocent

●KOFの紅×京本。ほのぼので可愛らしい２人がとってもグー!!／B５／オフ／28P／500円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒350-13 埼玉県狭山市大字水野1316-6 増子里美（発行：地球帝国堂）

明るい格闘家のための恋愛

●少女漫画なノリのリョウとキングの本。リョウの好きな人に呼んでほしい本だそうです！／A５／オフ／20P／200円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒003 北海道札幌市白石区北郷３条14丁目１-16 中西未幸（発行：Studio Effect H）

うさぎのダンス




●KOF'96のギャグ本。まんべんなく色々なキャラが出てきます！／B５／オフ／32P／500円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒181 東京都三鷹市下連雀６-６-47-A-４号 丸田めぐみ（発行：CHANGE・GEAR）

SFソフト「G・O・D」で、キャラの名前を京、庵、ちづる、ゲーニッツ、自分にしたら、知らんうちに庵がちづるをはらましておいて、トンズラ!! ちづるの名前、京にしとけばよかったかなぁ。●PN=にゅーろん(岐阜県)

/あいやぁ…。大変なことになってるねぇ。最近のRPGってキャラの人間関係とか凝ってるから、狙った名前つけてにゅーろんさんみたく煩悩ストーリーを楽しむのも手だねぇ。(編)

文通&募集コーナー

●KOF、サムスピが好きな方、文通&イラ交してください。男女年齢問いません。よろしくお願いします。13歳・女。〒324 栃木県大田原市浅香3-4-3 渡辺紀子

●ゲーム、アニメの好きな方。初心者で右も左も分からない僕に同人、コスプレのことを色々教えてくれる方。また「友達になろう!」って方、お手紙ください。近場で、ゲーセンやカラオケへ一緒にいってくれる方も大募集。18歳・男。〒441-13 愛知県新城市城北1-1-5-4 松井一成

●ゲーム好きで、コスプレに興味があって、夢は声優な私です。お手紙下さい。よろしくNE。17歳・女。〒311-15 茨城県鹿島郡鉾田町1003-1 酒井梨沙

●KOF、餓狼、龍虎、サムスピなどの格ゲーが大好きな方文通してください。年齢、男女、地域問いません。ゲーム以外のことでもお話したいと思います。返事は必ず書きます。16歳・男。〒321-01 栃木県宇都宮市雀宮町331-5 早川孝志

●不知火舞が死ぬほど好きで庵も好きという方。初回のみ80円切手同封で。同人グッズ、ペーパー同封大歓迎ッス。16歳・女。〒665 兵庫県宝塚栃市川面6-14-20 坪田亜記

●格ゲーやRPGが好きな方、私と文通してみませんか? 性別不問。年齢は私と同じか上。16歳・女。〒595 大阪府泉大津市東助松町4-7-14 尾野恵

●KOF、サムスピ…etcのNEOGEOゲームが大っっ好きな方、文通&イラ交、できれば同人活動やNEOGEOランドいきましょう。京、庵、舞、ケンスウ、ガルフォード、ナコルル大好きな方うれしいです。バリバリ楽しく文通しましょう。男女年齢不問です。お返事確実!! 14歳・女。〒560 大阪府豊中市くまの町3-16-18 池本友子

●KOFシリーズが好きな人、文通しましょう!! 返事確実です。19歳・男。〒562 大阪府箕面市粟生外院2-2-7 吉次光貴

●サムスピシリーズが大好きな方、特に天草がLOVE♡ サムスピに関することを色々教えて下さい。文通お願いします。男女不問、初回だけ80円切手同封でお願いします。15歳・女。〒577 東大阪市新上小坂1-15 河原千枝

●格ゲー(KOF、サムスピ、餓狼)などの好きな方、男女・年齢問いません。文通、または一緒にゲーセンいってくれる方募集。16歳・男。〒920 石川県金沢市御所町1-16-1 高島雅史

●ADKサークルを作ります! そこでADKの大FANの会員さんを募集します!! 気合入りまくりの方、ぜひご連絡下さい。みんなで楽しく活動しましょう。20歳・女。〒324 栃木県大田原市羽田344 大野千春

●格ゲー(KOF、餓狼etc…)大好きでお友達になってくれる方! 私と文通しませんか? 初回のみ切手同封なら返事120%! 絶対書きます! 男女年齢問いません。15歳・女。〒979-11 福島県双葉郡富岡町大字上手岡下千里141 三瓶佳織

●格ゲーやシューティングゲーム、その他、とにかくゲームの好きな方手紙下さい。近くでゲーセンにもいってくれる方も求ム。対戦などで盛り上がろう。19歳・男。〒680-01 鳥取県岩美郡国府町宮下140-5 矢芝秀樹

●サムスピ、KOF、アイヌ(?)が好きな人、ぽしゅー! 私と楽しくお手紙しましょう! 近くなら一緒にゲーセンへいきましょう! 初回のみ80円切手同封でお願いします。13歳・女。〒018-13 秋田県由利郡岩城町勝手字鳥ヶ森25-99 村上奈々

●KOF、サムスピなどのSNKの格ゲーが好きな方で都内、または市内で近くの方、一緒に対戦したり遊んだりしよう! できれば高校生の方がいいです。返事は必ず書きます。男・女は問いません。16歳・男。〒187 東京都小平市小川東町3-5-10-508 坂下利彦

●格ゲーが好きな方、特にKOFやサムスピなど、あとイラストを描くのが好きだという方。へたでよければイラ交しませんか? お友達になってくれるだけでも大歓迎です。いっしょにゲームの話をしましょう。男女・年齢・地域などはまったく一切問いませんので気が向いた時など気軽にお手紙下さい。待ってます。80円切手を同封で。13歳・女。〒940-21 新潟県長岡市長峰町60-143 桑原綾子

●コスプレ仲間&衣装を作ってくれる人募集。とにかく格ゲーが好きで(アニメも)コスプレもやっているという方、地元、地方も問いません。希望は、岡山、神戸、大阪、名古屋、東京のイベントに一緒にいってくれる方、一緒にコスプレしてくれる方。衣装の方は布代など費用はこちらで。あとゲームキャラのコスチュームを譲ってくれる方も(送料こちらもち)コスプレは男女年齢不問です。18歳・男。〒703 岡山県岡山市高島2-5-12-3 佐藤一史

●KOFとサムスピシリーズが好きな方私と文通やイラ交しましょう! 私は、京、庵、閑丸、火月、蒼月など、みんな大好きです。やおいもOK。初回のみ切手同封でお願いします。同人グッズ、ペーパー同封もOKです。15歳・女。〒299-52 千葉県勝浦市沢倉78-22 濱野真実

●サムスピ本製作の為、執筆者とアンケート回答者を募集しています。漫画・イラスト・リレー漫画(1人1P)をする予定です。興味をもたれた方、アンケートに答えてやろうという方は返信用封筒or80円切手同封でご連絡を。〒802 北九州市小倉北区黄金一丁目11-8 川東美智代

●KOFなど、SNKの格闘ゲームが好きな方、ぜひお手紙下さい。イラスト同封だと嬉しいです(ちなみにアテナFANです)。近くの人は、一緒にゲーセンで対戦しましょう。19歳・男。〒833 福岡県筑後市熊野251-13 大坪貴史

●「京サマ、バースデー本」を作製するので、ゲストして下さる方を募集します。あと「'96」のアンケート回答者様も募集しています。協力して下さる方は、お手数ですが80円切手同封でご連絡下さい! 〒228 神奈川県座間市東原2-10-34 石垣千絵

●格ゲーの好きな方なら男女年齢一切不問です。ギースが好きな方だとなお嬉しいです。是非文通して下さい。17歳・女。〒655 兵庫県神戸市垂水区泉ヶ丘3-3-29 北山茜

●SNK格ゲーが好きな方文通&友達になりませんか? 近場に住んでいる人は、一緒にゲーセンとかにいきたいと思っています。文通のみの方も大歓迎です!! お返事は必ず書きます。できれば12歳〜17歳までの男女の方のお手紙をお待ち申しております。ゲーム以外にも色々な話をしたいと思っています。お手紙待ってまーす。16歳・男。〒289-13 千葉県山武郡成東町本須賀14-112 東海林正徳

●サムスピ、KOFが大好きな方。特に閑丸、蒼月、京、庵が好きな方大歓迎。あと、BOFも気に入っています。男女年齢不問、初回のみ80円切手同封でお願いします。キャラクターに関することで話せる方だと嬉しいです。よろしくお願いします。16歳・女。〒378 群馬県沼田市高橋場町49-2D-66 谷川紀江

●KOF、餓狼など格ゲーが大好きです。とくに庵、京、ビリー、山崎。気が合う方はぜひ私と文通&イラ交して下さい。返事は必ずします。男女年齢不問です。初回のみ80円切手同封して下さい。14歳・女。〒438 静岡県磐田市大久保173 鮫島眸

●戦友募集。ジャンル問わずゲーム好きな方、一緒にゲーセンいきましょう。文通だけでもかまいません。とりあえず連絡下さい。21歳・男。〒588 大阪府堺市辻之1-273-18 亀田雅則

●SNKの格闘ゲームが大好きな方(特にKOF)、文通orゲーセン、イベントなどにいって下さる方、お手紙下さい。イラスト同封だとうれしいです。初回のみ80円切手同封でお願いします。17歳・女。〒948 新潟県十日町市川治上町1-57-1 山田知子

●ゲームが好きな方、一緒にゲーセンにいってくれる方、僕と文通しませんか。男女年齢は問いません。できれば近くの方だと嬉しいです。23歳・男。〒761-01 香川県高松市屋島西町1535 田中正人

●何よりもサムスピの好きな方、一緒に文通して下さい。近くなら一緒に対戦もしましょう。誰が好きでも、誰を使っててもかまいません。イラ交もしてくれるともっと嬉しいです。男女年齢不問、返事確実です。初回のみ80円切手を同封して下さい。よろしくお願いします。15歳・女。〒136 東京都江東区南砂4-10-7 浜崎令子

●対戦格闘ゲームの好きな方、私と文通しませんか。男女年齢問いません。返事確実です。24歳・男。〒698 島根県益田市赤城町5-11-405 西田大介

●キム・カッファンオンリーのFC「脚技王者」です!! キムが好きな人、常時募集しています♡ 一緒に楽しく遊びませんか? 詳しくは返信用封筒に80円切手同封して下さい。〒277 千葉県柏市根戸467-103 北柏宿舎2-205 橋口あゆみ

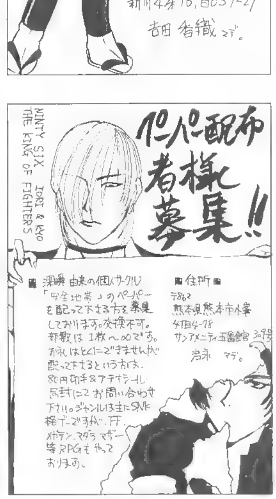












売買&交換コーナー

●買い／ネオジオCDを2万円以下でなるべく安く。美品でなくとも可。周辺機器も1個千円以上で。支払い方法と値段を書いて往復ハガキか80円切手同封で連絡を。安い人優先。〒861-52 熊本県熊本市松尾町上松尾55-3-10 太田頼宏

●売り／ネオジオ本体一式、KOF'95ROM版、コントローラプロ、コントローラ（パット）を1万円で。龍虎の拳外伝（超美品）を4千円で。ネオジオCDスペシャルを2千円で。送料そちら持ち。往復ハガキか80円切手同封でお願いします。〒040 北海道函館市白鳥町14-8 村枝賢一

●買い／リムルルのグッズ、特にNFで通販していたポストカードやSDフィギュア・タペストリーなど。希望価格、支払い方法を明記の上、往復ハガキで連絡下さい。〒243-04 神奈川県海老名市国分南3-17-5-205 松岡琢磨

●売り／ネオジオ本体（取説・箱なし）サムスピ・真サム・WH2・得点王2・龍虎2・餓狼SP・ファイターズヒストリーダイナマイト・KOF'94・コントローラ×2・メモリーカードをセットで2万円以上で限定1名。高価優遇。往復ハガキでご連絡下さい。〒785 高知県須崎市神田1633 今橋新吾

●買い／KOF'96のキャラクターブックを定価以下の希望価格で。ページが折れていない物や破れたりしていない物、できるだけ美品を希望します！ 希望価格と状態を明記の上、連絡下さい。〒593 大阪府堺市八田西町3-11-38 南求実

●買い／テリジャン（赤）を。美品希望。希望価格と連絡先を明記して連絡下さい。〒300-35 茨城県結城郡八千代町小屋587-2 高嶋雅則

●買い／サムライスピリッツシリーズ、特にナコルルに関する物を。アニメショップのグッズ、クレーンゲームのぬいぐるみなど何でも問いませんので、ハガキなどでご連絡下さい。高価可ですので、希望価格（定形外郵便で送れそうなもののみ送料込み。他は着払い）明記してください。ただし、美品に限ります。クレーンゲームのフィギュア、タペストリーも、ナコルルのみ売って下さい。〒604 京都市中京区壬生坊城町48-3-1-1-0-1-0 田久保友妃

●買い／ネオジオCDZを2万円前後で。希望価格を明記の上、往復ハガキにて。〒363 埼玉県桶川市坂田361 加藤英俊

●売り／餓狼伝説2と餓狼伝説スペシャル、それからジョイスティックの3つを送料のみ負担して下さる方にお譲りします（ただしPCエンジンのCDロム）。申し訳ありませんが、問い合わせて下さった方全員に何か差し上げたいと思っていますので80円切手同封でお願いします。〒444 愛知県岡崎市明大寺西郷中7-1 藤野智加子

●売り／ネオジオCDのステークスウィナーをなるべく高値で。ハガキに希望価格を明記して送って下さい。〒629-35 京都府熊野郡久美浜町芦原666 小谷元基

●売り／ネオジオフリークvol-1～4月号を。美品ではないので安価で。どれか1冊というのも可。希望価格を明記の上、往復ハガキで連絡乞う。〒992 山形県米沢市遠山町1575-2 遠藤宏巳

●買い／ネオジオフリーク12月号の、6P右下の『餓狼CAP』を、千円程度で。色は黒。書いてある文字は「FATALFURY」か「NEO・GEO」で、こわれていなければ美品でなくてもいいです。〒940 新潟県長岡市高町3-59-318 飯田琢磨

●売り／ネオジオCD本体一式・説明書あり、箱なし。ネオジオCDカセット3本（WHP、ソニックウィングス2、ビューポイント）、ネオジオフリーク4～6月号をセットで1万2千円で買ってくれる人待ってます。〒536 大阪市城東区永田2-4-34 第二コーポー107号 小松昌平

●売り／サムライスピリッツのクレーンゲーム用ぬいぐるみを。全7種類（覇王丸、ナコルル、橘右京、柳生十兵衛、ガルフォード、黒子、幻庵）。希望価格明記の上、往復ハガキで連絡して下さい。高価優先。〒115 東京都北区浮間3-14-6 藤巻博

●売り／ネオジオCD限定モデル本体とCDソフト22本をセットで。希望価格明記の上往復ハガキで。連絡後にCDリストを送ります。〒240 神奈川県横浜市保土ヶ谷区岩間町2-101-3 高木智

●買い／メタルスラッグか天外魔境真伝を（なるべくROMで、CDでも可）。ROM版1万円以内、CD版3千円以内。美品でなくても可。まずはハガキで連絡を。〒333 埼玉県川口市芝2-5-3 加藤大樹

●買い／前にフリークで販売&プレゼントしていた'97年のSNKカレンダー（サムスピ）を適価で。美品希望。希望価格と支払い方法を明記の上、御連絡下さい。お願いします。〒780 高知県高知市新屋敷2-13-17 大野拓也

●売り／ネオジオCDZの、本体一式（箱・説明書あり）＋コントローラプロ1個＋KOF'96＋斬紅郎無双剣をセットで2万円以上で。送料そちら持ちで。希望価格明記の上、連絡下さい。〒741 山口県岩国市小瀬302-3 村井慎治

●買い／ネオジオCDZ（箱、取説あり）を、1万5千円～2万円で。希望価格を明記の上、往復ハガキで連絡下さい。〒779-37 徳島県美馬郡脇町字曽江名252 大塚裕之

●売り／サムスピ天草降臨の「閑丸&リムルル」と「風間蒼月」のミニタペストリーを。2つとも美品です。往復ハガキに、どちらが欲しいのか希望価格を書いて連絡下さい。なるべく高価で。〒513 三重県鈴鹿市池田町1-4-3 北川美穂

●買い／KOF'96のペタペタ転写シールの草薙京かサイコソルジャーチームのどれか（使ってないもの）。KOF'95のビデオも。それとアテナの物なら何でも（特にアテナの下敷きは高価）。KOF'95の本なら何でも。希望価格を明記の上、ご連絡下さい。〒577 東大阪市御厨栄町1-21-13-511号 坂本命子

●売り／ネオジオCD本体一式（限定版・箱・説明書あり）＋龍虎外伝（限定版）を1万円で。往復ハガキでご連絡を。送料そちら持ち。〒237 神奈川県横須賀市追浜町2-12 山之内真吾

●買い／ネオジオCD版神凰拳、ニンジャマスターズをいらなくなってきた人、1万円位で下さい。なるべくお早めに。〒029-56 岩手県和賀郡沢内村太田17-20 柿沢公樹

●売り／KOF'95のアイテムBOXを3～4千円で。高値優先します。希望価格明記の上、80円切手同封で。希望の方、お早めに。〒202 東京都保谷市北町2-1-20 高木方「NF」209まで

●買い／ネオジオフリークvol-1～5・8（美品・ポスター付き）ねおじお伝言板vol-1～8（美品）。KOF'95スペシャルアイテムBOX（美品・すべてそろっているもの）他にSNKに関する物ならなんでも買います。希望価格、品物名、品物の状態、購入方法を明記の上、連絡下さい。〒955 新潟県三条市田島2-18-40 田邊武雄

●買い／あなたのいらなくなったKOF'95、'96の同人誌（4コマ・ギャグ・シリアス物）を定価の半額で。本のサイズ、ページ数、印刷方法を明記の上、80円切手同封で連絡下さい。〒940 新潟県長岡市城岡3-3-8 丸山継男

●買い／ネオジオCD版のマジカルドロップ2とソニックウィングス3を。買い取り希望価格を明記の上、封書でご連絡下さい。安価優先です。切手不要です。よろしくお願いします。説明書ナシは不可です。〒934 富山県新湊市西新湊5-5 高木志保

●売り／KOF'95のフィギュア、KOF'96のムービングチェーン、サムライシリーズキーチェーン、KOF（全キャラ）の時計。〒104 東京都中央区銀座8-15-10-301 工藤悠樹

●買い／ネオジオCDZをなるべく安く。美品でなくてもOKです。希望価格を明記の上でハガキでご連絡下さい。送料はこちらが持ちますのでぜひお願いします。〒989-47 宮城県登米郡石越町北郷字九輪堂104 川嶋謙路

●交換／あなたのCD版の真サム、斬紅郎、KOF'96&ネオジオCD（付属品全部つき）と、私のPS版「にとうしんでん」（超美品）、SFC版「スーパーボンバーマン2」と「3」（2のみ取説なし）、「ストリートファイター2ターボ」（取説あり）＋1万円＋KOF'96ドラマCDを録音したカセットを。いくつか希望の品でもかまいません。交換して下さった方にはささやかなサービスをいたします。住所、交換方法を明記の上、ご連絡ください。〒706 岡山県玉野市宇野2-39-24 虹江弘一

●KOF、リアルバウト餓狼伝説に関する物（コスプレはダメ）。できれば安価で。送料こちら持ち、希望価格、支払い方法を明記の上、連絡乞う。待っています!! 〒339 埼玉県岩槻市岩槻4-29-3A-101 中嶋香奈

●買い／草薙京に関する物。特にぬいぐるみなど。すべて1万円以内。〒377 群馬県渋川市石原922-1 木暮みゆき

●売り／ネオジオCDZ本体一式、コントローラプロ2個、KOF'95&'96。KOF'95以外は超美品です。2万5千円～2万8千円位で希望価格を明記の上、往復ハガキで連絡下さい。〒820-06 福岡県嘉穂郡桂川町豆田24 太郎コーポ3号 永末裕文

●売り／UFOキャッチャーのぬいぐるみ、「KOF'95」7体セットを2千百円で。「餓狼伝説3」9体セットを2千7百円で。送料別。往復ハガキで連絡下さい。〒216 神奈川県川崎市宮前区初山2-28-14 矢野博英

●売り／真サム100円ガチャポン人形2千円位から。全員＋動物あります。ただしバラ売りできません。フィギュア（サムライシリーズ）9体あります。2千円位から。こちらはバラ売りOKですがガルフォードがありません。バラで1体300円位から。申し込む場合はキャラクター名と希望商品、希望価格を往復ハガキに書いて送って下さい。〒537 大阪市東成区大今里4-14-9 関智美

●買い／ネオジオカセット「クイズキングオブファイターズ」を2万円で。美品希望。状態を明記の上、封書にてご連絡ください。〒246 神奈川県横浜市瀬谷区宮沢町1-106-31 小林正樹

●買い／CD版メタスラ、忍マス、ワーヒーP、KOF'95、'96、斬紅郎、RB餓狼伝説、神凰拳を安価優先で。〒588 大阪府堺市土佐屋台1481-6 藤原悟









オープンテラス

なんか怖いウワサを聞いたんですけど、ネオジオ本体が製造中止になったとか…。だからゲーム屋にあんまり置いてないんですか？ なんかそれってあまりにも悲しい結末じゃないですか！ どうなんでしょう？ ネオジオユーザーに未来はあるんですかっ？ ●PN＝ゆっけ（青森県）／うっ！ そんな話は聞いてませんが…。でも未来はありますよぉ！（編）

新作ソフト発売予定リスト（1月21日現在）

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
◆MVS						
マジカルドロップ3	データイースト	パズル	174M	3月発売予定	価格未定	90%
ネオ・ボンバーマン	ハドソン	アクション	138M	発売日未定	価格未定	100%
ゴーストロップ	データイースト	パズル	82M	発売日未定	価格未定	90%
QP	サクセス	バラエティ	容量未定	発売日未定	価格未定	85%
◆NEO・GEO						
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	394M	2月28日発売予定	32,000円	100%
BREAKERS	ビスコ	格闘アクション	210M	3月21日発売予定	29,800円	100%
マネーアイドルエクスチェンジャー	フェイス	パズル	78M	2月末発売予定	価格未定	100%
ゴーストロップ	データイースト	パズル	82M	発売日未定	価格未定	90%
マジカルドロップ3	データイースト	パズル	174M	発売日未定	価格未定	90%
◆NEO・GEOCD／CDZ						
K・O・F'96ネオジオコレクション	SNK	バラエティ	容量不明	2月14日発売予定	3,800円	?%
ティンクルスタースプライツ	ADK	対戦シューティング	146M	2月21日発売予定	5,800円	100%
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	容量不明	3月28日発売予定	6,800円	?%
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	394M	3月28日発売予定	6,800円	100%-α
BREAKERS	ビスコ	格闘アクション	210M	4月末発売予定	6,800円	100%-α
ゴーストロップ	データイースト	パズル	82M	発売日未定	価格未定	90%-α
マジカルドロップ3	データイースト	パズル	174M	発売日未定	価格未定	90%-α
マネーアイドルエクスチェンジャー	フェイス	パズル	78M	発売日未定	価格未定	100%-α

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※CDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示しています。

新作ソフト期待度ベスト5

ユーザーの声

うおうっ!!『RB餓狼SP』のキャラセレクト画面に彼が!! 爽やか美青年キャラオンリーの私が、ただ一人心を許したジェントルメン!! そう、アニメ『餓狼2』ではセリフを言い終わる前にアンディに秒殺された彼が帰ってきた! その名はローレンス・ブラッド! あぁっ、その前髪が、その薔薇が、マントが、サーベルが、純な俺のハートを狂わせるうぅっ（滅）!! ブラッディ・フラッシュ（残ってるのか?）で共に舞える日を待ってるよセニョール!! 感動と興奮で今夜は眠れそうにないぜオーレィッ!! 注、私はホモではありません。信じて、お願いっ!!
●PN／英雄（徳島県）

うーむ、これはキャラレターだったか？ と思わず宛先を見直してしまうほどのアツいハガキ。ブラッディフラッシュはしっかり今回も残ってるので、思うぞんぶん舞ってくれぃ。（新井）

サムライRPGが発表されてから、格ゲーの新作が2本も出てしまったけど、次々と情報が公開されているので少し安心してます。あぁ…早くプレーしたい! 延期すること4回、期間にして1年、春には必ず…。お願いしますSNK様。
●PN／ひなあられのお時間（福岡県）

そうか、武士道烈伝が発表されたのって、斬紅郎より前だったんだっけ。いよいよ! って感じで感無量ですな。（新井）

新作ソフト期待度ベスト5

順位	タイトル	ポイント
1	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	487P
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	159P
3	ネオ・ボンバーマン	51P
4	K・O・F'96ネオジオコレクション	39P
5	BREAKERS	32P

こんなゲームあったらいいな

闘牛士もののゲームを作って欲しいんです。画面は斜め上からの角度で、突進してくる牛を赤いマントを使って操って、勝つことにより昇進して衣装も格好よくなっていく。闘牛士が牛に突かれたりして体力ゲージがゼロになったらゲームオーバー。闘牛士のキャラは美男・美女で何人かの中から選べる選択制。ウラ技で闘牛がプレイできたりしてもいいですね。希望としてはRPG＋格闘です。1人の主人公が闘牛士になりたいと闘牛の学校に入って、デビュー試験、デビュー戦、昇進してチャンピオンになるというストーリー。途中でケガをしたらドクターストップをくらうというのもアリです。

このゲームを作るには本場スペインで闘牛をしかと見てこないといけないですけど、バックステージの細工やサウンドにこだわっているSNK様にはとっておきじゃないでしょうか。
●PN／くたくた（京都府）

シブい！ シブいぞぉ、くたくた17歳京都在住！ 女子高生にも関わらず、たまごっちよりも闘牛に愛を感じ、安室奈美恵のステップよりも情熱のフラメンコにあこがれるそのみあげた心意気、あっぱれ！ って勝手になんか書いてるけど気にしないでくれ。でもこのゲーム、SNKがマジで作ったらやっぱりローレンスがボスなのか!? それとも主役!?（新井）

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵便はがき

112-□□

東京都文京区水道 2-13-12
SKビル202

(株) 芸文社
ネオジオフリーク編集部
3月号プレゼント係 行

希望プレゼント番号	

フリガナ 氏名		年齢 歳 性別 男・女
住所 〒□□□-□□ 都道府県 市区郡		
電話番号	職業 中学生 大学生 社会人 小学生 高校生 その他( )	

ネオジオフリーク3月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細は141Pを御覧ください。

1. 今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

2. 今号でつまらなかった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

3. お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ
④セガサターン　⑤プレイステーション　⑥スーパーファミコン
⑦N64　⑧ゲームボーイ　⑨その他（　　　　　　　　　　）

4. ネオジオフリークへのご意見、ご要望

コスプレコーナー

天晴

段が不在のため、今回代理担当でーす♡　何かノリが違うって？　うーん… それをいわれちゃうとキツいんだけど…　まあ、とりあえず、いってみましょうか!!

天草四郎時貞



●PN／コスプレ向上委員会委員長　華林（三重県）
男の人の天草ってなんか迫力あるね。って天草は男なんだけど、なんか女の人がコスプレやってる印象が強くてね…。

椎拳崇&麻宮アテナ



●PN/椎拳崇=平野勝人&麻宮アテナ=PNひろみ(大阪府)
アテナに肉まん食べさせてもらって幸せそうだね♡ ケンスウ君！　こうやって食べさせてもらえれば、喉につまらすこともないってか？

ゲーニッツ



●PN／AZ（沖縄県）
CD版ロード画面中のゲーニッツ様ですね。眼鏡に本、といえばあとはカラスで完璧！
といいたいところですが、さすがに用意できませんよね。はい、すいません。

ハイデルン



★PN／MOTO（愛知県）
いや〜ん、渋いわ、教官!!　ポーズも決まってていい感じ♡ ってことで今回の天晴賞はこの方に決定!!

爆皇雷&牧原アリーナ



●PN／爆皇雷=すみれ・セプテンバーラブ&牧原アリーナ=みなつ（東京都）
わくわく7第1号は、ライ&アリーナの2ショット！　そろってガッツポーズとは仲のよろしいことで♡

叉介&神威&棗



●PN／叉介=順菜美穂里&神威=白岩きりゅう&棗=水上浩介（神奈川県）
ニジマスだ〜！　でもなんでコスプレ少ないんだろうね。やっぱ頑張って布教するしか!!　もちろんゲームもね♡（さりげなく宣伝）。

今月の天晴スポット

なんだかんだと続いております『天晴スポット』。
第8回の今回は大阪府のSHELL'S'S'さんのナコルル（天サム羅刹A色）をご紹介しましょう！



材料：布地（綿）白4m・茶2m・紫3m、ベルト芯、布地用接着芯2m、綿ひも紫2m、くつ、髪止め用金具、ゴム、綿手袋、硬質ウレタンボード、軽量紙ねんど、アクリル絵具



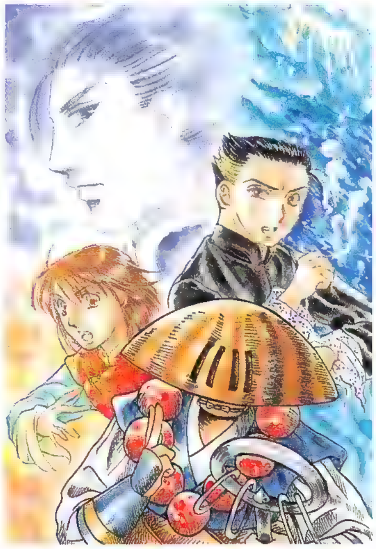
制作費用：約6千5百円
制作期間：約40時間
驚きなのはこのお方、腕にとまったママハハもお手製とのこと。徹底してますね。アドバイスとして、リボン・ヘアバンド・手甲・そでに接着芯を使うと布にハリが出て形が作りやすくなるとのこと。参考になりましたか？　ってなわけで、コスプレとパーツのわかる写真、材料内訳、制作期間、制作費用を同封の上、天晴スポット係まで！

カラーイラストコーナー

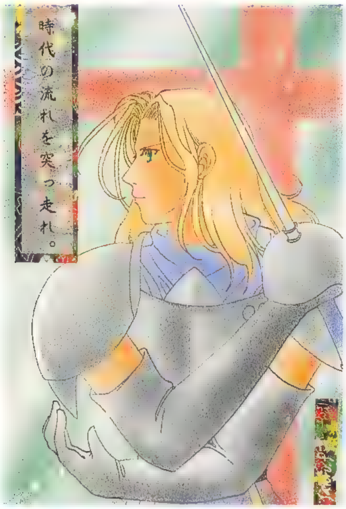
3パーセントの誘惑



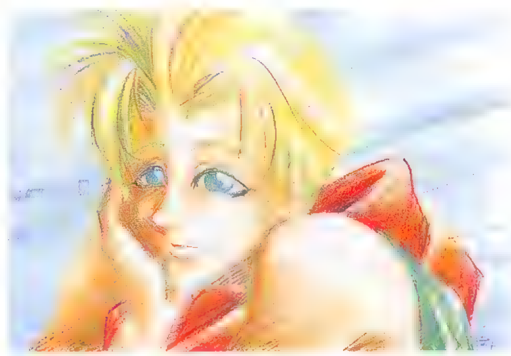
●PN／小沢理音（大阪府）
KOFの象徴ともいえる3人ですね！ 今年はどんな理由で開催されるのか、ちょっと楽しみな今日この頃。健在だったらいいなあ、この人たち…。



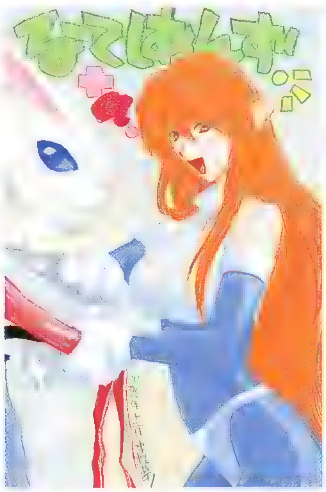
●PN／＋1.（東京都）
祝・餓狼シリーズ新作！ そういや秦兄弟って「3」から、外見的に変わってないよーな…ちゃんとゴハン食べなきゃ！ なんちて。



●PN／藤井さとる（愛知県）
カッコよくてお強いシャル様♡ 色のつけ方がとっても綺麗ですね！ 2Pの銀髪希望は、私も賛成デス。



●PN／ケロケロ斉藤（愛知県）
幸せそーなガル。平和っぽくてヨイですねえ♡ 天サムのEDって、それぞれに色んな意味が読めて面白いよね。こーゆー塗り方、個人的に好きデス♡



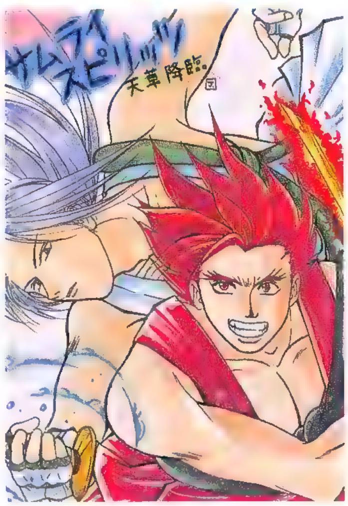
●PN／津軽紫（青森県）
可愛いルーミっ。スタイルもよいにゃあ。でもボーナス君、何で泣いてるの？ 負けちゃったのか？ 怒ってるしなあ…。



●PN／井上磨（神奈川県）
天草にゃ♡ 個人的には二枚目というより美人、って気がします。どちらにしろ美形であることに変わりなし。私はいつもこの人に負ける…トロすぎ。



●PN／松本ハジメ（鳥取県）
わくわく7のプレイヤーキャラ勢ぞろい！ 元気いっぱいでいいねえ♡ ホントに楽しそうに描かれてて、見てる方まで楽しくなるよん♡



●PN／R.鈴音（福岡県）
おっ、大人気の兄弟じゃー この2人、マジでイカスよなあ。ゲームじゃいつもやられっぱなしだけど（泣）。次回作でも登場希望!!



●PN／森本レオナ（東京都）
首のラインと目線が色っぽいですにゃ。こういうお姉様方に囲まれて、うはうはしてみたいですぅ。やっぱり怖いかしら？

今月の誘惑賞



★PN／スタ公（東京都）
この視線に悩殺されました。まさに「誘惑」の名にふさわしいイラストですね♡　こんな表紙のファッション誌があったら、ゲットしたいデス♡



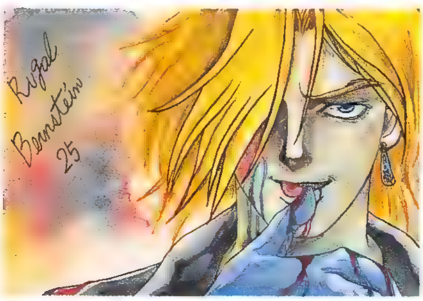
●PN／椿蘭丸（北海道）
蒼月も、女性人気がすごいなあ。と思いきや、男性諸君のプレイキャラとしても大活躍してるらしいっス。同人誌も頑張ってね♡



●PN／T550（宮崎県）
うおー、皮ジャン！　しかも道着の上からとは…やるなあ、アニキ。超カッコよくって、うはうはっス。これからも投稿よろしく！



●PN／上総亮（大阪府）
今日も闘う軍人さん。包帯ににじんだ血が、めっちゃ痛そうです。にしても笑顔が似合うなあ、この人たち♡　カッコいいっス♡



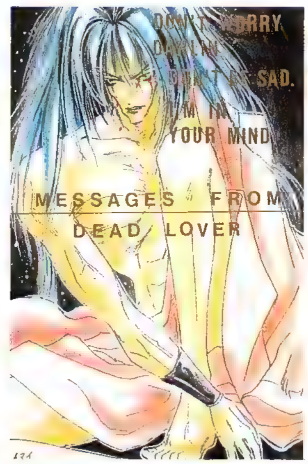
●PN／あくあ（東京都）
若かりし頃のルガ様ですな。右目が痛そうだよお。これって、エグられたとか…こわっ。今度、18歳のゲーニッツとかも描いてみて下さいにゃ♡　待っとるで！



●PN／霞屋もとい（福島県）
カッコいい京ちゃん♡　いつもの黒髪もイイけど、茶髪似合うよ、この人。BOFもこんな感じになるのかなあ？　期待しちゃうよん。



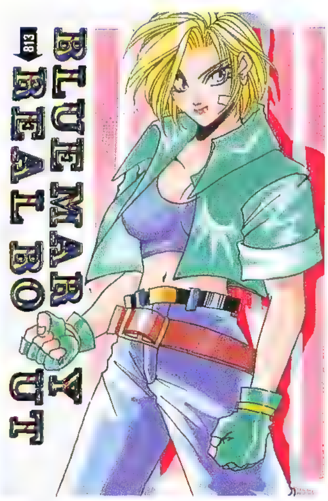
●PN／榊原桂（神奈川県）
永遠の10代、そして永遠に半ズボン（多分）。アテナもいいけど、拳崇もアイドルになってもいいと思いません？　ファンは嫌かなあ。



●PN／イマイ（静岡県）
破沙羅にあ～んなに想われて…うらやましーぞ、篝火ぃ！　って思うのは私だけじゃないハズだ。金も印刷でうまく出ないの…スミマセン。



●PN／中真樹！（福岡県）
こんなんだったら、2Pなんて誰も使わないって！　実はお姉サマ方が最強だったりして…。クラウザーのクマがひそかにナイスじゃ！



●PN／マリー使い（茨城県）
さらにカッコよくなって帰ってきたマリー♡　アントンも元気でよかったねえ。…ところで、彼にもらった皮ジャンってどうなったんだ!?



●PN／あふぃあ星人（宮城県）
どりゃー！　渋いっスね！　背景の花札がいいカンジ♡　やっぱり幻十郎にはコレだよなあ。五光斬が決まった時の快感が…ふふふ♡



●PN／星瀬ひろむ（栃木県）
やはり新作が出ると、イラストも盛り上がるなあ。この2ショットっていいカンジだよな～♡　ギース様は…とりあえず、ゾンビは嫌デス…。



あの懐かしのゲームを新たな気持ちでプレイ!!

もう一度愛して♥

雀神伝説

オールドゲームの紹介に加えて、そのゲームの"隠し味"ともいえる魅力を追求していく読者のためのコーナー「もう一度愛して♡」。

今回は美女たちと麻雀で勝負するゲーム「雀神伝説」を紹介だ。麻雀に勝つと、うれしいご褒美があるぞ！　心してかかろう。

エイコム／麻雀／8M
CD版：1995年３月31日発売
5,800円

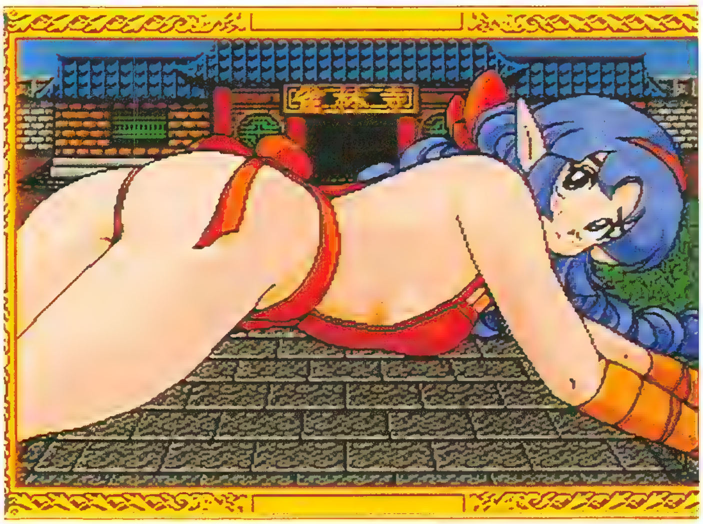
美女たちと真剣勝負！麻雀で世界を救うのだ！

この「雀神伝説」はRPGの要素を持った麻雀ゲームだ。

敵を倒したあとには経験値が入ったり、レベルアップをしたりと、ただの麻雀ゲームではない。

迫りくる美女たちを麻雀で倒すと、お約束のHシーンに突入だ。

さまざまなアイテムや魔法、果てはダンジョンに宝箱などもあるので、飽きずに遊べそうだぞ。


勝つとHなグラフィックが…

ストーリー

聖雀士たちの村ロンデンバーグ。ここに生まれ育った者は、17歳を数えた日に修行の旅へ出る掟があった。そして今日、１人の少女がその掟に従い旅立ちの時を迎えようとしていた。

彼女の名は、チー・フォウ。「チーよ！　よくぞ今日まで苦しい修行に耐えてきた。お前に最後の稽古をつけてやろう。さあ！　きなさい!!」

ロンデンバーグの聖雀士師範レンチャンに無心で挑むチーを、長く厳しい戦いの運命が待ち受けていることなど、まだ誰も知らなかった。

能力値

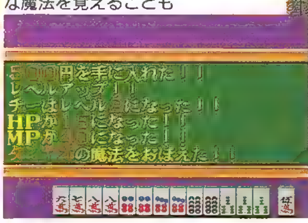
主人公のチーは色々な能力値を持っている。このあたりにRPGの要素がある。

まずはHP。敵にあがられた役の点数の100分の１が引かれていき、０になるとゲームオーバーだ。レベルアップすると最大HPが増えていくぞ。

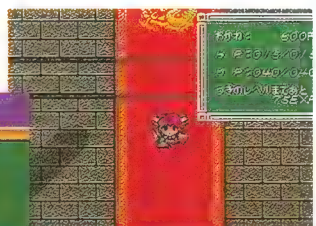
次にMP。このMPを使って、さまざまな積み込み技を使うことができる。その技は後述するのでそちらを参照のこと。この能力もレベルアップすると最大値が増えていく。

積み込み技一覧

	消費MP
パイコウカン	10
イーペーコウ	20
タンヤオ	20
ピンフ	20
ヤクハイツミコミ	30
イッツウ	40
サンショク	40
チャンタ	50
サンアンコウ	60
ホンイツ	80
チンイツ	100
ヤクマン	170
キュウキョク	200
デスパイ	全MP



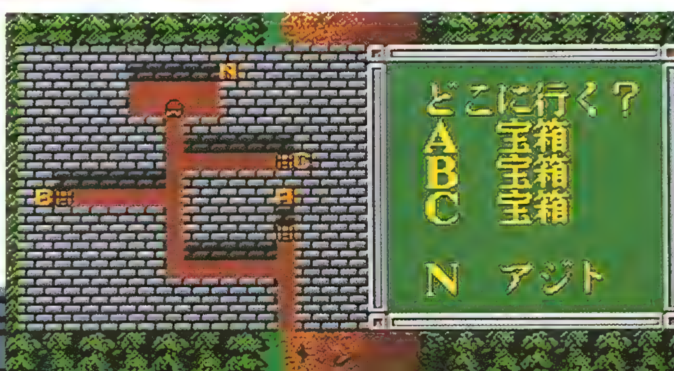
レベルアップすると新たな魔法を覚えることも


所持金なども分かる

フィールド画面

ゲーム中はフィールド上を移動する。ただし自分でできる操作は、Aボタンで移動スピードを速くすることと、Bボタンで能力値を見ること、及びダンジョン等での移動場所の選択だけだ。

このフィールドを移動しているとランダムで敵と出会う。



要所要所で選択がある

戦闘

敵に出会うと麻雀で勝負することになる。

勝負に入る前にMPを使って積み込み技を使うことができる。この技は最初は2つしか使えないが、レベルアップすると強力な技を覚えることができる。積み込み技を使って、牌の交換や特定の役ができやすい配牌＆ツモ牌にできる。戦いを有利に進められるぞ。



戦闘に負けると主人公が脱ぐぞ！



戦うか逃げるかを選べる

アイテム

敵を倒すとお金が手に入る。そのお金を使ってショップでアイテムを買うことができる。

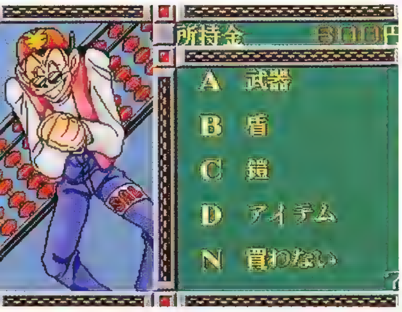
武器はテンパイした時に使うと、ほぼ100％の確率であがり牌をツモすることができる。ただしそれには条件がある。武器を使用した時にメーターが出現し、Bボタンを連打するとメーターが増えていく。それがMAX状態の時にAボタンを押すと、めでたくあがり牌をツモすることができるのだ。失敗すると、役に立たない牌がきてしまう。高価な武器ほど連打が楽になるぞ。

鎧はダメージを軽減することができる。ただしゲームの中盤を迎える頃には、ほとんど役に立たない。

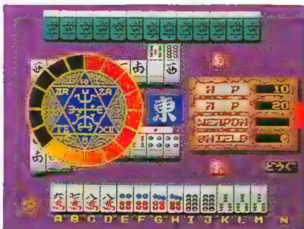
盾は相手の手牌を一定時間見ることができる。高価なものほど長い時間見ることができる。

他にもHPを回復できる薬草、毒を治せる薬、呪いを退ける護符、いきなりテンパイにできるお守りがある。

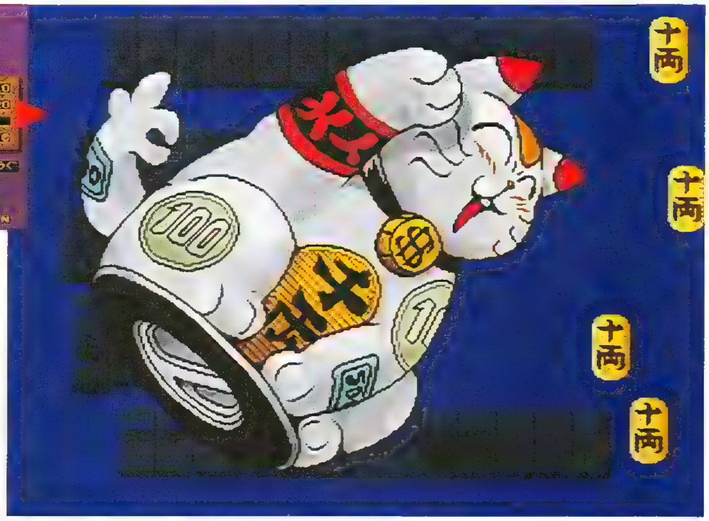
ちなみに、毒を受けると積み込み技が使えなくなり、呪いを受けると手牌が整理されていない状態になってしまう。



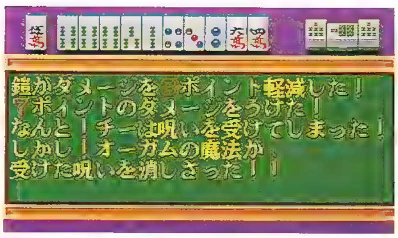
優先して買うのは武器だろうか？



魔法陣の周りにメーターが出現！



その後猫が登場！　武器によって登場キャラが違う



敵によっては呪いを受けることも

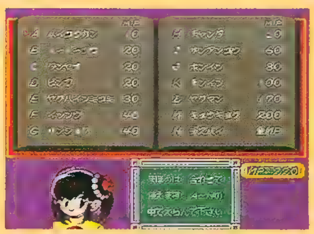
ワンポイント攻略

さきにいっておこう。この攻略はコンティニュー無限のCD版限定。ゲームセンターでクリアーしようとすると散財すること請け合いだ。

肝心の攻略法だがポイントはやはり積み込み技。序盤、中盤、終盤に分けて利用価値の高いものを押さえていくぞ。

序盤は敵も弱く、こちらもたいした技を覚えていないので、使う技はパイコウカンだけでOKだ。

中盤に差しかかってくると敵のHPも多くなり、満貫であがらないと倒せなくなってくる。ここで使うのはパイコウカン＆イッツウ。イッツウ積み込みをすると、同じ種類で配牌及びツモ牌される傾向にあるので、混一色や清一色の手が狙えるからだ。

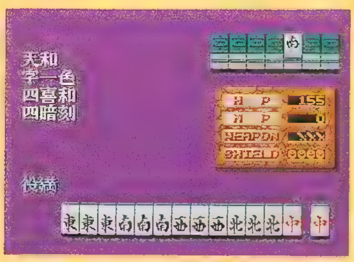


中盤はAとIの組み合わせが吉だ

終盤は最低でも跳満や倍満程度であがらないと倒せなくなってくる。そこで使うのは、やはり基本のパイコウカンとサンアンコウの組み合わせ。これで狙うのは四暗刻。たとえ他に狙えそうな役があったとしても、ひたすら四暗刻を狙うのだ。なぜなら、終盤の敵はHPがべらぼうに高いうえ、あがりがとても早いので、平和などのせこい手であがっても、そのすぐあとに清一色がらみの倍満などで1発でやられてしまうからだ。

そして、最後の最後に究極の積み込み技デスパイを覚えたら、もう鬼に金棒。一生に1度もお目にかかることがないような、ものすごい役ができるぞ。

クリアーをめざしてガンバろう！

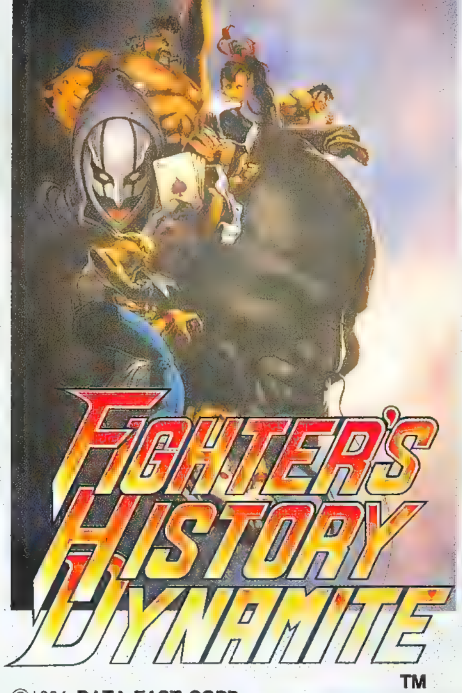


見よ、この役を！　ラスボス以外はこれ1撃で倒せるぞ－

オールドゲーム攻略

ファイターズヒストリーダイナマイト

対CPU戦法をキャラ別で攻略!



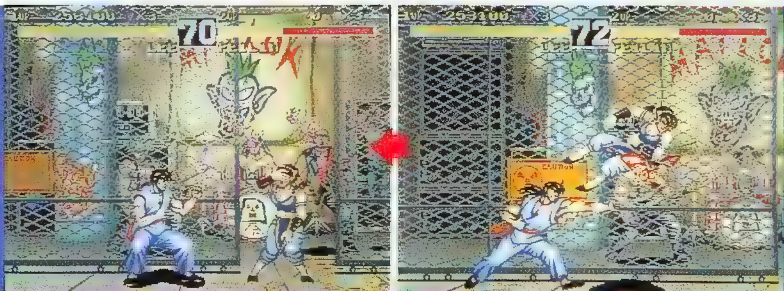
攻略／ジェイケイ

データイースト／格闘アクション／122M
カセット版：1994年４月28日発売
28,000円
CD版：1994年12月22日発売
7,800円

今回のオールドゲーム攻略は「ファイターズヒストリーダイナマイト」。各キャラクターに弱点があるのが特徴だ。
燃える浪速の快男児、溝口誠をメインで攻略。前号の「痛快GANGAN行進曲」同様に、他のキャラでも攻略できるようにフォローしてるので安心してね。

システム解説

13キャラ（プレイヤーキャラとして使えない牛も入れれば14キャラ）が入り乱れて闘うFHD。このゲームの特徴は何といっても、キャラクターごとに設定されている弱点。攻撃を加えると光る部分が弱点なのだ。



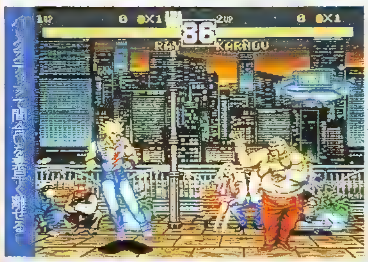
そして気絶…大ピンチだ

ジェイクの場合、胸鎧が吹き飛んでしまう

そこに3回攻撃を当てると、弱点を保護しているものが弾け跳び、攻撃されたキャラクターは気絶してしまう。弾け跳んだあとに弱点を攻撃すると、通常と比べて非常に大きなダメージを与えることができる。

基本操作

操作方法は単純明解。Aボタンで弱パンチ、Bボタンで強パンチ、Cボタンで弱キック、Dボタンで強キックだ。
また相手と逆方向にレバーを2回連続で素早く入力するとバックステップができる。



バックステップで間合いを素早く離せる

溝口誠（みぞぐち まこと）

わしの技であの世へいけや〜!

スキが大きい飛び道具タイガーバズーカと、無敵のある対空技虎流砕を持っている。が、一番使い道の多い技は空中連続蹴りだ。ジャンプ中にも出すことができ、ジャンプ攻撃からキャンセルも可能。
ごっついタイガーバズーカは威力は大きいものの、出るのが異常に遅い。
通天砕は地上にいる相手に根元から当てた時のみ、最後まで巻き込んでダメージを与えることができる。





地上で出せば3回、ジャンプ中に出せば4回連続で入力可



すべての飛び道具の中で最も出るまでが遅い



スキが大きいので多用は禁物



このまま画面上方まで相手を巻き込み



ゲーム中に、1、2を争うほど強力な対空技だ

必殺技コマンド表

タイガーバズーカ	↓↘→+AorB
虎流砕（こりゅうさい）	←↙↓+AorB
空中連続蹴り（くうちゅうれんぞくげり）（ジャンプ中可）	↓↘→+CorD（連続入力可）
ごっついタイガーバズーカ	↓↘→+ABCD
通天砕（つうてんさい）	←↙↓+ABCD

基本戦法

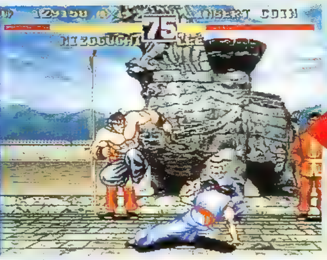
①誘いパターン

立ちorしゃがみ弱パンチを連発すると、CPUはこれに反応し、歩いてしゃがみ強キックを当てにくる。連続バックステップで間合いを離してしゃがみ強キックを誘ったあと、無敵技や足元の食らい判定がない技（溝口なら強空中連続蹴り）でつぶしてやろう。

弱パンチ連発は2～3発で



弱P連打で[illegible]



強空中連続蹴りでもOKだ

充分。連発しすぎると誘った技を食らってしまうので注意。

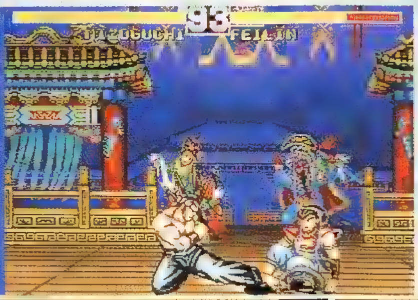
ちなみに、誘ったしゃがみ強キックをガードするとキャンセルで必殺技（おもに飛び道具）を出してくる。また、しゃがみ弱キック連発で、その場で飛び道具（必殺技）や、歩いてきて必殺技（通常技）などを誘うこともできる。

②連続蹴りパターン

強空中連続蹴り（5発目まで）を連発するパターン。足の先端を当てれば、ガードされても反撃されにくいうえ、そのあとバックステップで間合いを離して再び連続蹴りを当てると（連続蹴りの着地と同時に連続蹴りでも可）、ほぼ確実にヒットするのだ。

③重ねパターン

誘いパターンの応用。相手を転ばせたあと、投げられない程度に近づいてしゃがみ弱パンチorキックを連発するというもの。反応して起き上がり直後に技を出そうとするので、確実にヒットするのだ。しゃがみ強キックやキャンセル必殺技につないで転ばせれば、以降繰り返しでKOすることもできるぞ。まあ、溝口はあまり使う必要ないけどね。

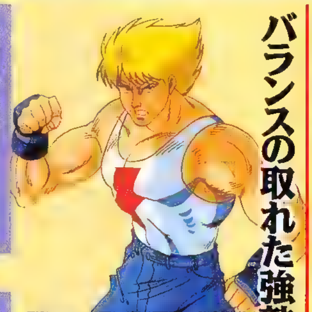


[illegible]

関係ないけど、「他のキャラで攻略」のパターンは、書いてあるところのCPUキャラ以外にも通用するものが多い。困ったら試してみよう。

キャラ別攻略

対レイ
バランスの取れた強敵



溝口で攻略

誘いパターンでOK。空中連続蹴りで転ばせたら、後ろに歩いて間合いを調節、相手が起き上がったところに強空中連続蹴りの先端を当てよう（重ねてはダメ）。高確率でヒットするぞ。これは他のキャラに対しても有効だ。

他のキャラで攻略

誘ったしゃがみ強キックをガードすると、続けてキャンセル飛び道具を撃ってくる。レイ、フェイリン、ジャンなどは、そこに飛び道具を抜ける技（弱ホイールキック、強滑空白鶴双飛拳、強スライディング）を合わせるといい。



少し遅らせて出し、重ならないようにするのがコツ

対リョウコ
必殺投げで吸い込みまくる



溝口で攻略

連続蹴りパターンで問題なし。あっという間に気絶させることができるぞ。

他のキャラで攻略

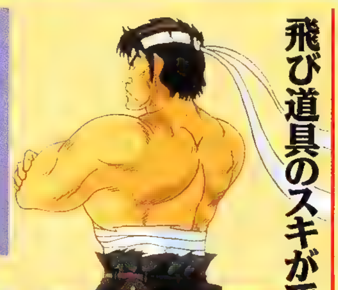
飛び道具を持つキャラは、歩いてきたところにしゃがみ強キックの先端を当てて、キャンセルで飛び道具を撃ったあと、以下のように対応する。跳び込んできた…対空技。ガードした…飛び道具連発。垂直ジャンプでよけた…近い時はしゃがみ強キックからやり直し、遠い時は飛び道具連発。

ザジィの場合は、遠距離立ち弱キックで牽制し、跳び込んできたらヘルファイアー。



近づかれると危険。一度離れたらそのまま倒すのが理想だ

対溝口
飛び道具のスキがでかい



溝口で攻略

誘いパターンで楽勝。弱点に当たるので気絶するぞ。端まで押して、ごっついタイガーバズーカ→近距離立ち強キック一段目→キャンセル強空中連続蹴り×4→通天砕などの連続技を決めてやろう。

他のキャラで攻略

ヨンミーの場合バックステップで画面端まで後退し、相手を跳び越すように三角跳びをしてみよう。虎流砕の空振りを誘うことができる。一歩踏み込んで、スキにしゃがみ強キックを入れよう。



速攻気絶。が、逆に気絶させられることもあるので注意

対リー
連続攻撃が強力



溝口で攻略

誘いパターンでOK。接近された時は、誘ったしゃがみ強キックから次のキャンセル弱絶招歩法までガードしたあと、再度誘いパターンに。

他のキャラで攻略

誘いパターンで誘えるしゃがみ強キック→弱絶招歩法は、しゃがんでいれば当たらないキャラも多い。しゃがみ強キックのガード硬直が解けた直後にしゃがみ強キック（リョウコはパンチ）を出せば、技のスキに入れることができる。

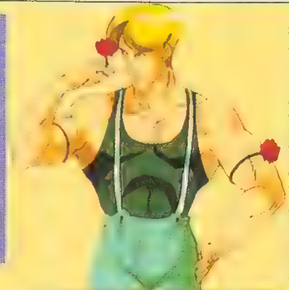
起き上がりにしゃがみ弱キック連発を重ねると、絶招歩法で抜けることがある。注意。



屈強Kガード後しゃがんだままD連打。絶招歩法のスキに入る

対ジャン

飛び道具連発が恐ろしい



溝口で攻略

待ち。跳び込んできたらしゃがみ強パンチか弱虎流砕で迎撃。強スライディングをガードしたらしゃがみ強キックで反撃しよう。しゃがみ弱キック空振り×2やしばらくしゃがんだあとはバル・ロゼを撃ってくるので、先読みで跳び込んでもいい。

他のキャラで攻略

しゃがみ弱パンチ連発で、弱スライディング→弱フリック・フラックを誘うことができる。フリック・フラックが空振りになるキャラは、戻りに突進技やリーチの長い通常技を入れていくとよい。



バル・ロゼの撃ち方にはパターンがある。先読みして跳び込もう

対サムチャイ

膝を使った攻撃法が多い



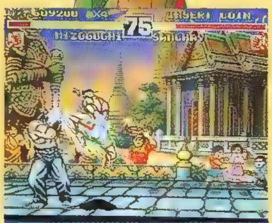
溝口で攻略

誘いパターンで気絶。体力を減らしたあとのティーカウコーン連発モードは、めり込むようにガードした時だけ投げ技で反撃するように。

他のキャラで攻略

（マイキャラが）サムチャイの場合、目の前で弱ティーカウロイを空振りするとしゃがみ強キックの空振りを誘える。着地と同時に強ティーカウコーンを出して反撃しよう。

また、サムチャイは投げ間合いが広いので、重ねパターンでしゃがみ弱攻撃を重ねる時は近づきすぎないよう注意。



ティーカウコーン防御後、打撃技では反撃できない

対フェイリン

飛び道具に弱い



溝口で攻略

誘いパターンでOK。また、開始直後より少し近めの間合いでしゃがみ弱キックを2連発後、すぐに跳び込み強キック→しゃがみ強キックでも可。

他のキャラで攻略

遠距離からの飛び道具が有効。間合いが近い時は、しゃがみ強キックをキャンセルして撃つようにし、一度ガードさせたらそのまま連発しよう。ほとんどの飛び道具が弱点にヒットするので、簡単に気絶させることができるぞ。



このへんでしゃがみ弱K 2連発。飛び道具を誘えるので、すぐに跳び込もう

対マーストリウス

重ねパターンは使うな！



溝口で攻略

まず、歩いてきたところにしゃがみ強キックの先端を当て、キャンセルで弱タイガーバズーカを撃つ。これを相手が跳び越してきたら着地にしゃがみ強キックを当てよう。タイガーバズーカをガードされた時や転ばせたあとは、弱タイガーバズーカを連発する。

他のキャラで攻略

飛び道具のないキャラは、遠めから跳び込み攻撃→下段技とつないで気絶を狙う。リーは弱絶招歩法（先端を当てる）→鉄山靠の繰り返し。マーストリウスは遠めからジャンプ中⬇+Dで跳び込み、ガードされたらバックステップして再び跳び込む。この2人の戦法は対リョウコでも有効。



これで跳び越した時がチャンス。着地にしゃがみ強Kだ

対マットロック

跳ばして落とすをやってくる

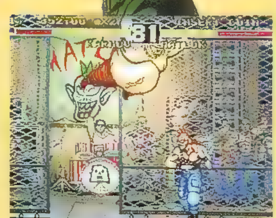


溝口で攻略

誘い、連続蹴りともに有効。誘い技は立ち弱パンチで。追いつめられて足払いと飛び道具で固められたら、しゃがみ強キックをガードした直後に跳び込んでしまうといい。

他のキャラで攻略

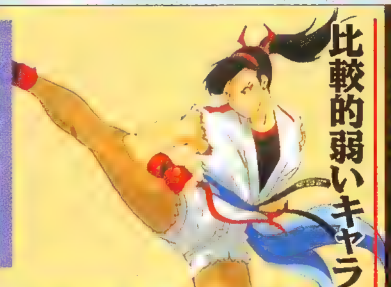
クラウンは待ちで。しゃがみ弱キック→しゃがみ強キックをガード後、次のキャンセル飛び道具に強ヘッドスタンプ。カルノフはジャンプ頂点で強バルーンアタック～相手の斜め上に移動～Bを連打してジャンプ強パンチ（肘の先端を当てる）の繰り返し。



このぐらいの間合いまで移動して強パンチ。よくヒットするぞ

対ヨンミー

比較的弱いキャラか？



溝口で攻略

やはり誘いパターンで倒せる。空中連続蹴りは4発目で止めたあと、着地で強虎流砕につなぐこともできるぞ。

他のキャラで攻略

しゃがみ弱キックを連発して、目の前まで歩いてきての昇りオーラスマッシュを誘い、これの出がかりに遠距離立ち強キックなどを当てていく方法もある。体力を減らすと強ネリチャギを多用してくるが、これは蹴り上げ部分をガードしたあとに昇りジャンプ攻撃や対空技を出せばOKだ。



ネリチャギを出してきたら落ち着いて対空技で返そう

対ザジィ

気絶させてハイそれまでよ〜



溝口で攻略

誘いor連続蹴りで速攻気絶。通常技（バルカンフック）→ダッキングの繰り返しモードは、先読みしてダッキングのスキに投げ技を入れるべし。

他のキャラで攻略

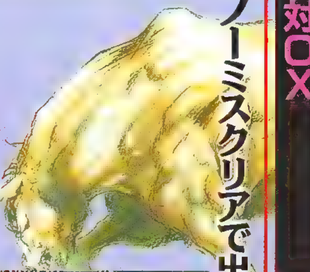
リョウコ＆マーストリウスは歩いてくるのを待ち、投げ間合いに入ったら必殺投げが基本戦法。コマンドの最後は相手方向が吉。転ばせたあとは、ギリギリ投げ間合い内の位置で、相手が起き上がる直前に垂直ジャンプ、昇りで弱パンチを空振りして、着地と同時に必殺投げの繰り返し。



ダッキングは素早いので反応しにくいが、先読みできれば投げれるぞ

対ＯＸ

ノーミスクリアで出現



溝口で攻略

ひたすらしゃがみ弱パンチを連発しているだけでＯＫ。牛の突進をあっさりと止めることができるうえ、たまに弱点にヒットするので、気絶させることもできるのだ。

ごくまれに跳び込んでくることもあるが、弱パンチ連発を止めてガードするか、弱虎流砕で迎撃してやればいい。

他のキャラで攻略

溝口以外のキャラでもしゃがみ弱パンチ連発が超有効。跳び込みに対しては、強力な対空必殺技を持っているキャラはそれで迎撃してもいい。



しゃがみ弱P連発のみ。勝手に食らって気絶するぞ

対クラウン

奇妙な動きをしてくるぞ

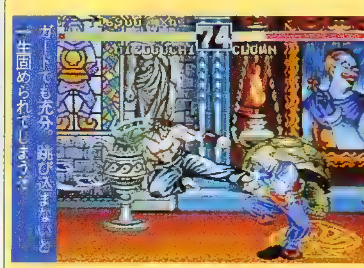
溝口で攻略

頭部が弱点なので、誘いパターンが成功すれば速攻でケリがつく。端に追いつめられて、足払いと飛び道具で固められたら、対マットロックと同様に対処する。

他のキャラで攻略

例によって、立ち（しゃがみ）弱パンチ連発で、しゃがみ強キック→キャンセル飛び道具を誘える。しゃがみ強キックをガードしたあと、レイは半歩前進して弱ホイールキック、リョウコはすぐに跳び込み強キック→バックステップして誘い技の繰り返し。ヨンミーは三角跳びのパターンを使うのだが、その場にいると誘った技（スピンドロップ）に当たってしまう。下をくぐってしゃがみ強キックを当てよう。転ばせたら重ねパターンで倒すのが楽。

起き上がりに重ねるしゃがみ弱攻撃はパンチを使うこと（ヨンミー以外のキャラも）。キックだとスピンアタックを食らってしまうぞ。また、投げ間合いが広めなので間合いにも注意が必要。しゃがみ弱パンチの短いキャラは重ねるのをあきらめよう。



ガードでも充分。跳び込まないと一生固められてしまうぞ



レイのホイールキックなどなら跳び込みが間に合う



対カルノフ

山なりな軌道の飛び道具がクセモノ

溝口で攻略

連続蹴りパターンでゴリ押しすれば気絶を狙える。また、誘いパターンでしゃがみ強キック→キャンセル飛び道具を誘い、しゃがみ強キックをガードしたあとすぐに跳び込んで、ジャンプ強キック→しゃがみ強キックを入れてもいい。

他のキャラで攻略

カルノフはしゃがみ強キックがスライディングで、飛び道具の軌道も変わっている。しゃがみ強キックをガードしたあと、飛び道具を抜けつつ攻撃できる必殺技が結構あるので、ガード硬直が解けた直後に出せばいいだけだ。

該当するのは、強オーバーヘッドキック（マットロック）強白鶴双飛拳（フェイリン）弱ネリチャギ（ヨンミー）、強スピンアタック（クラウン）といったところ。

弱ホイールキック（レイ）でも抜けることができるのだが、飛び道具をギリギリまで引きつけてから出さないと空振りしてしまうので注意しよう。

しゃがみ弱攻撃連打を重ねる時はパンチを使うこと。投げ間合いが広いので注意。





弱P連発で誘ったあと、スライディングをガードして…



すぐに跳び込み、早めに強Kを出せば硬直に間に合う

家・庭・版 新作モード情報

MVSから家庭用への変更点をフォロー

MVSから家庭用になったことで追加されたモードや、変更点などを紹介していくコーナー「新作モード情報」。今号は、かわいいキャラクターがたくさん登場する『ティンクルスタースプライツ』だ!!

ティンクル スタースプライツ

カセット版で新たに加わったのは連射が可能になるモードだ！

らぶりーなキャラクター満載のシューティングゲーム、『ティンクルスタースプライツ』。

カセット版では、ボタン押しっ放しで連射オッケーの、オートショットモードがついた。

もちろん、オプション画面でON／OFFの変更ができるので、腕に自信のある人はOFFのまま、ちょっとないな～って人はONにして挑戦してみよう。



オート連射だとらくちんだ



ちょっと寂しいオプション画面

ADK
カセット
1月31日発売　29,800円
CD-ROM
2月21日発売予定　5,800円

新作モード情報分室

『ティンクルスタースプライツ』のボスキャラ使用コマンドが判明。臨時開設のこのコーナーで、やり方を紹介するぞ。

家庭用だけでなく、MVS版でも使用できるので、街のゲーセンで使って驚かせてやろう。って、もう知ってるか…。



スプライツ	メヴィウス	メモリー女王	ダークラン
カーソルをランに合わせ、レバーを上に4回以上入れて決定。	カーソルを3人組に合わせ、レバーを上に4回以上入れて決定。	カーソルをランに合わせ、レバーを下に4回以上入れて決定。	カーソルを3人組に合わせ、レバーを下に4回以上入れて決定。
ため撃ち：マジカルショット ボム：デア・ウイングバースト	ため撃ち：トリオ・ザ・バット ボム：ウルトラカオスゲート	ため撃ち：スプラッシュバウンド ボム：アストラルヴィジョン	ため撃ち：ダークマジカルショット ボム：ダークネススター

前号の「天草降臨」PRACTICE MODEの説明で、「などに便利だ。」の一文が抜けていました。ネオジオフリーク編集部



リリパット・アーミー第28回公演「天外綺譚」より

KONG桑田の人生 あーこりゃこりゃ 10



[ガマンは愛、ガマンの報酬・その2]

すべては神の見えざる段取りのおかげ？

YO！ 兄弟姉妹、寒い日が続いてるがごきげんにやっとるか？ 受験生の兄弟姉妹はやっと1年間の成果が出せる時がきたんや。体調を整えて本番がんばりや！

実は俺は2浪したんや。けど予備校いってても、すぐ授業抜けて仲間と茶飲んで、マージャンして、アイスクリーム屋のバイトしてバンドの練習…。そんな奴、受験する資格ない！ ほんまそうやった。

でも神の見えざる段取りで、その年から男女共学になった大学の2次募集の試験があることを知り、どこの大学もあと一週間で入学式ちゅう3月のある日。試験があったんや。結果はもちろん合格！ あとで聞いたら試験はボロボロええとこなしやってんけど面接で合格ラインまでいけたらしいねん。ふざけた奴で申し訳ない。その上留年もして、卒論もギリギリに提出して25才で大学卒業。仲間の半数は結婚してた。俺はそれから現在も社会人になるための訓練をしてるわけや。日頃は何も思わんけど昔の仲間の年賀状が子供との写真だったりすると年を実感する。家族だけやなくて子供だけのハガキやとお年玉の請求書かと思ってしまう。皆は将来するんじゃないで。まあ、'97年もりっぱな社会人目指してがんばります！

最初のガマンはさかのぼって赤ちゃんの時に!!

ちゅうことで、受験生の兄弟姉妹は1年間、好きなことなんかガマンして勉強したんやろうけど、前回に引き続き「ガマン」について書かしてもらう。エラソウなことはいわれへんけど「ガマン」ちゅうのはパワーのいることや。ある本に書いてたけど、人が初めて体験する「ガマン」する時ちゅうのは、この世に生まれる時、お母さんのおなかから産道を通過して外に出る時に初めてガマンをするそうや。「もう出なあかんの？ ワァー押し出される！ えらい狭いとこ通らなあかんねんな。暗いし、怖いで！ 痛い。頭が割れる。もうイヤヤ！ さっきの水の中に帰る！ エーン、おかあちゃ〜ん」と思いガマンしたんやろう。でもその時のガマンなんか誰も覚えてないし、赤ちゃんもインタビューでけへんからわからんけど、初めてのガマンと比べたら、今のガマンはたいしたことないかもしれん。けど、我々は死ぬまでガマンもともに旅の道連れちゅうことになる。欲しくてもガマン。「年上でしょ！」と言われてガマン。聞きたくなくてもガマン！ 会いたくても、泣きたくてもガマン！

愛のためにガマンするその報酬は…

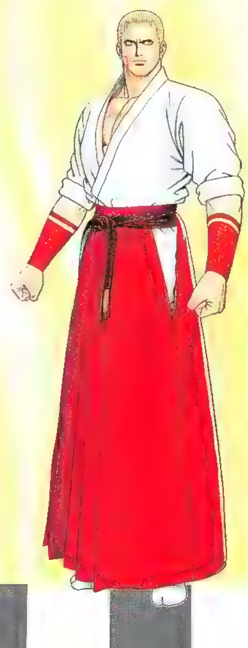
「ガマン」。それは障害物なんか。いやがらせなんか。そんな風に思ってしまうのがノリノリの時の気分でしょう。答えは「ガマンは愛」。ようするに、愛する人、愛する自分、大切な人を甘やかして、楽させたら愛する人、愛する自分がダメになるってことや。でも、ガマンしたらご褒美、報酬が用意されてるんや。お金とちゃうで、金でなんか買われへん。ガマンしたその人にピッタリのお宝が待ってるんや。楽しみやろ！ 今はしんどい、つらい、せつない。etcマイナスな気分で負けそうになるかもしれんけど、ガマンや！ 愛のためや！

俺も去年の末から年明けにかけて、なんやかんやで失態、失敗、失礼の連発で落ち込んだ。だから今回のは自分に対して書いたものでもあるというとく。ともにがんばろう！

《PROFILE》

コング桑田（こんぐくわた）

誕生日：8月23日　出身地：大阪府　血液型：B型　趣味：バイクをころがす、銀細工、木彫り
芸歴：12〜3年　好きな言葉：欲しいもの、あげたいもの…愛とええはなし
担当ネオジオキャラ名とゲーム名：牙神幻十郎（真サムライスピリッツ、サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣、サムライスピリッツ天草降臨、真説サムライスピリッツ武士道烈伝）/ナインハルト・ズィーガー（真サムライスピリッツ）/ギース・ハワード（餓狼伝説3、リアルバウト餓狼伝説、リアルバウト餓狼伝説スペシャル、KOF '96）/ダック・キング（リアルバウト餓狼伝説、リアルバウト餓狼伝説スペシャル）



ギース・ハワード/『The King Of Fighters'96』
©SNK 1996

プレゼントのお知らせ

コング桑田サイン入りポスター（サムライスピリッツ天草降臨）を抽選で1名様に。

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次の住所まで。〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 ㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「あーこりゃこりゃ3月号」係まで。締切りは3月9日必着。発表は5月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。

1月号の当選者は、東京都の藤寿美さん。おめでとう!!

コング桑田の人生相談

質問 精神的に強くなるにはどうしたらいいのですか？
（16歳・学生・男）

「人より強く」その人とは誰なのか？ 兄弟の住んでる町にしろ、他のとこにしろ強い人はなんぼでもおる。その人よりもっと対決せなあかん。打ち勝たなあかん奴がおるやろ！ 自分自身や！ 己に対して勝たな、その次の対戦はない。己との勝負はいつ、どんな時にゴングが鳴るかわからん。力・技・知で他人と勝負して勝ちたいのなら己と組み向かう。君のいう精神の勝負。それは甘えとの勝負と考えることもできる。

※『コング桑田の人生相談』への質問を募集しています。どんな疑問や質問でもOK！
君の悩みをコングの兄貴にぶつけてみよう!!

生駒治美連載 *Vol.10*

碧い砂時計



東京・お台場にて

ブルーマリーの気持ちを歌に込めて…

This is HARUMI IKOMA

生駒治美
いこま　はるみ

2月5日生まれ／A型／B80・W58・H86／趣味は芝居、コンピューター、テニス、スキー、スノーボード、ダイビング、ジャズダンス／大阪テレビタレントビューローに所属
〈これまで担当したネオジオキャラとタイトル名〉ナコルル（サムライスピリッツ、真サムライスピリッツ、サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣、サムライスピリッツ天草降臨、真説サムライスピリッツ武士道烈伝）／シャルロット（サムライスピリッツ、真サムライスピリッツ、サムライスピリッツ天草降臨、真説サムライスピリッツ武士道烈伝）／羅将神ミヅキ（真サムライスピリッツ）／キング（龍虎の拳、龍虎の拳2、KOF'94、KOF'95、KOF'96）／ユリ・サカザキ（龍虎の拳）／ブルー・マリー（餓狼伝説3、リアルバウト餓狼伝説、リアルバウト餓狼伝説スペシャル）／シンクレア（ART OF FIGHTING 龍虎の拳　外伝）



ブルーマリー／
『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』
©SNK 1996

みんなに私から見たブルーマリーが伝わると嬉しい…

年明け早々、私はなんかついているのだ（ついているといっても物の怪じゃないぞ）。

ラッキーセブン並びで年末宝くじが当たったのだ。う、う、嬉しすぎる！　みんな、殺さんといてやー（といってもたいした額ではないが…）!!

それに、仕事はじめがBlue Maryの歌だったからだ。今回も作詞までさせて頂けるということで、正月早々、言葉探しをする日々から私の'97年は幕を開けた。

ただ単に詩を書くだけなら気のおもむくままに筆を走らせればいいが、音に合わせて詞を書くのは大変なのだ。短い言葉で気持ちを伝える、まさにコピーライターの世界である。こんなことなら俳句でも勉強しておくんだった。と、ちょっと後悔しながら試行錯誤する。

今回のMaryちゃんはテリーたちと心が通じ合うようになって、ひとまわり大きく成長した人物になっていて欲しかった。だからつらいことがあっても、誰かに助けを求め、自暴自棄になるのではなく、自己解決できる強い女になるように書きました。みんなに私から見たMaryちゃんが伝わると嬉しいんだけど。

女は度胸と根性!?　夢幻の世界に迷いこんだ気分

そして歌録り当日、私は曲を聴いてぶったまげた。仮音から大変身しているではないか。サックスが艶っぽいリフを奏で、渋く、超かっこよく仕上がっていたのだ。「こんなので歌えというのかぁ？」私はなぜか笑いが止まらなかった。

こうなったら仕方がない。何が仕方ないのかまったく分からないが、とにかく女は度胸、根性などと一人いきり立って、曲に負けてはならんと最後のあがきで、舞ちゃんが歌っている間、一人練習しておりました。

そして、いよいよ私の番。スタジオの人が雰囲気を出せるように、照明を暗くしてくれた。これはとても効果的である。芝居の照明効果がお客さんだけでなく、役者にもどれほど影響するか、こんな時改めて痛感させられる。

音が聞こえてくると、自然と気持ちが落ち着いた。何回かリハーサルをしていると、肩の力が抜け、気だるい空気を感じることができるようになった。次第に集中力も増し、身体が音の空間にトリップする。やけにリアルな映像が、フラッシュをたいたように瞬時に音を通じて伝わってくるのだ。まるで、夢幻の世界に迷いこんだ気分。楽器が奏でる感情と、歌が表現する感情がセッションしているかのように、心地よい気分にさせてくれた。今まで色んな歌を歌わせてもらったけれど、こんな気分になったのは初めてだ。

とても気に入りの曲になったのでみんな聴いてね!!

こうして、私の今年最初のレコーディングが終了した。私の場合、あとから通して聴くのが妙に恥ずかしく、むずがゆい気分になってしまうんだけど、今回はなぜか何度も聴き返してしまった。「生駒さん、ナル入ってますよ」といわれつつも…。

まぁ歌手になるにはほど遠いけど、自分のお気に入りの作品になったことは間違いないだろう。みんなが聴いてどう思うか分かんないけれど、だまされたと思って、一度トライしてみて下さい。多分だまされますから…。ハァハハー!!　あっ、初のナコルルの歌も別売であるんで聴いてね。だまされるから!!

生駒治美のワンポイントアドバイス

Q 声優さんって、風邪もひけないでしょうし、大変ですね。…ってことで生駒さんにぜひ教えて欲しいこと！「風邪への対策って特別に何かしてますか？」です。ヨロシク♡
（東京都／T・Mさん）

A 声を出す仕事につく人たちの、永遠のテーマであります。風邪は初期段階でないと治りません。だから、ズルときたらガバッと薬と栄養剤を飲んで早めに治療すること。普段からパパジャッをしっかり着込むんですよ。外観は優雅に、水面下では足で必死で漕いでる、そんな白鳥のような生活を心がけて下さい。

PRESENT

生駒治美のサイン入りテレフォンカード（ナコルル＆リムルル）を抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、〒112東京都文京区水道2-13-12 SKビル2F㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部「碧い砂時計3月号」係まで。締切りは3月9日必着。発表は5月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選する場合がありますので、予めご了承下さい。1月号の当選者は、北海道の吉田雄平さん。おめでとう!!

※「生駒治美のワンポイントアドバイス」への質問を募集します。生駒さんに聞きたいことを、ハガキに書いて送ってね！　待ってます♡

安井邦彦の遊びは終わりだ!!

—ROUND8—

必見！ネオジオ声優交遊録 安井邦彦の

お待たせいたしました！　月に1度の逢瀬のひととき、安井氏の連載コラムのお時間ですゾ！　今回は他の声優さんとの交遊について、アツ～く語ってくれました。さァみんな、じっくり読むべし！



やすいくにひこ
安井邦彦 YASUI KUNIHIKO
PROFILE
誕生日：12月12日　出身地：愛知県　血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏　声優歴：3～4年
<声優としてのキャリア>　ネオジオゲームキャラ：八神庵（KOF'95、KOF'96）／サンゼルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）テレビアニメ：「バケツでごはん」「あずきちゃん」他　海外ドラマ、映画：「メルローズ・プレイス」「ビバリーヒルズ青春白書」他

いつもお手紙をくれるファンのみなさんへ感謝の気持ちをこめて

皆さん、こんにちは。1年のうちで今が1番寒い季節ですが、いかがお過ごしですか？「風邪をひいてしまった」というお手紙をくれる人もいるのですが…。

何はともあれ、お手紙をくださる皆さん、本当にありがとう。いただいたお便りなどは、全部大事にとってあります。今度ゲリラ的にお返事しようと企んでいますから、待っていてください（本当にそう思っていますから！）。

さて、今回のこのコーナーですが、同業者との交遊の話をしてほしいというご要望があったので、それに答えたいと思います。

KOF関係の声優さんで1番よく会うのは、やはり草薙京役の野中氏、キング役（もちろんナコルル役でもあるけど）の生駒嬢、かな…。

でもぶっちゃけた話、休みの日に一緒にどこかに遊びにいった、なんてことはまだ一度もなくて…。仕事の後に食事したり、お酒を飲んだりする程度なんです。でも、僕にとってはそれでも充分楽しいんですよ。

担当キャラクターに負けてない!? 個性的な声優の面々

野中チンは、取材や歌録り・イベントなど、とにかく1番よく顔を合わせる相手なんですが、まさしく愛想のよいお兄さんって感じですね。女性にも優しそうだし（余計なコトかな?）。

生駒さんも、明るく楽しいお姉さんという感じの人。きっと逆境にあっても、その笑顔を絶やさないでしょうね。

それにまた彼女は、実に魅力的な食欲の持ち主でもあります。フフフ（おっと！）。

それからなかなかユニークなのは、不知火舞役の曽木嬢。『ネオジオDJステーション』の収録のあと、みんなで新幹線のホームまで送りにいったのですが、その時の『遠距離恋愛ごっこ』なる悪ふざけで、去りゆくヒロインを演じてくれました。

また、その日彼女は、最後まで「ニャア」と鳴き続けていました。

紅丸、チョイ・ボンゲ、ラルフ役の前塚さんは、『ナニワの喜劇王』とでも呼びたい人。

その芸達者ぶりとあくなき『お笑い精神』は、とどまるところを知らないといった感じです。今度じっくり酒席ででもお話できればと思うのですが…。

明るく楽しいKOFファミリー！ 今度は仕事ヌキで…

その他にも、何人かの面々と酒席や食事でご一緒したんですが、とにかく皆さん明るく楽しい人ばっかりで、KOF関連のお仕事って、僕は本当に楽しみにしているんです。…っていうと、まるで収録のあとのエンカイ目当てに仕事してるみたいですよね。ふざけんなよ！　喝!!　なんて、ハハハハ…。ハ。

まァ、それはさておき、一度関係者みんなで集まって、旅行でも遊園地でもカラオケでもいいからパァーッ！　と楽しく遊びにいきたいものですねぇ。ホント。

また、あえて書きませんでしたが、スタッフの皆さんもそれぞれ魅力的なキャラクターの持ち主ばかりなんですよ。今度機会があれば、ぜひそちらの方も話題にしたいと思っています。

というわけで、そろそろこのへんでお別れです。皆さん、何かリクエストがあればお手紙に書いてくださいね！

ではまた！

安井邦彦のおヤスイ御用だ！

この『おヤスイ御用だ！』（略しておヤ御！…なんちて）もついに3回目。今月も主に庵に関する質問を、役を演じる安井氏自ら答えてくれるゾ！　さぁ、今すぐ質問ハガキを書け！　送れ！　そして聞けェ！（お願いします～）。

Q：八神庵のバレンタインデー…想像つかない。チョコとかもらうのだろうか？　安井さん、庵のバレンタインの過し方をおしえて！
（山梨県／相原かっちょ）

A：バレンタインというのは3世紀ローマのキリスト教殉教者の名前で、2月14日はあちらでは祭日、しかもこの日に恋人同士が贈り物を交換する風習があるというのが本当のところのようで、当然(?)いおりんはここまで知っていると思われます。

ですから、『愛だ、ぬくもりだ、くだらない』と歌う彼は、そのような慣習は鼻で笑いとばし、また、送られてきたチョコレートを断るほど律義でもないので、ハラが減っちゃあ時々つまんで『フン、甘いなッ！』などと独り言をいいつつ、その日は暮れてゆくのです。超悲ピーッ！



八神庵／『TheKingOf Fighters'96』
©SNK1996

PRESENT FOR YOU!!

安井邦彦サイン入りCDケースを抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次の住所へ。
〒112　東京都文京区水道2-13-12SKビル202
㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
「遊びは終わりだ!!　3月号」係
締切りは3月9日必着。発表は5月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。
1月号の当選者は、大阪府の泉本まさえさん。おめでとう！

その後の狼炎チーム

三匹が行く!

作・画/坂本かずみ




おまえ…オレがもどると困るわけ?
そんなにエディットしたいのか
はっ
なっなぜその秘密をっ!?
そう!オレは嵐を呼ぶ男ジョー・東!!
うわっバッカ野郎
こんな所で嵐を呼ぶんじゃねえーっ
ズゴオオオオオオ
あのなあっギャグまんがだからってこれはちょっと…
あっまたいい子ぶってやがる
わんぼっ
おい…そいつ今どっから出てきたんだ?
フフフ…愚問だな
オレ様は神出鬼没風のように現れる…
答えになってねえぞ
ザザ…
クエッ クエッ
とんでもねえとこに流れついちまったぜどこだ一体!?
ジャングルにしか見えねえだろーが
バカかきさま
バカとはなんだバカッ!!
バカだからバカと言ったんだバカッ!!
バキッ ガスッ
おまえらなあ…
遭難してまでケンカすんのか
そうなんだ!
なんちゃってよう ギャハハハッ
スタタタタ
くそっ見失ったか!!
逃げ足の速いやつめ
…しかしこの風景どっかで見たような…?
以下次号!!

ネオジオフリークサービス部提供
NEO·GEOオリジナルグッズ
通信販売コーナー

テレホンカード



舞·ユリ·アテナのオリジナルテレカ。
限定300枚！

価格:1,236円
送料:A(送料一覧表参照)
商品番号:T-YMA-04

草薙京ジグソーパズル



300ピース（サイズ：38cm×26cm）。

価格:1,545円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:P-KYO-01

Tシャツ



イラストは森気楼。
Lサイズのみ。

価格:2,884円
送料:B(送料一覧表参照)
商品番号:S-YMA-01

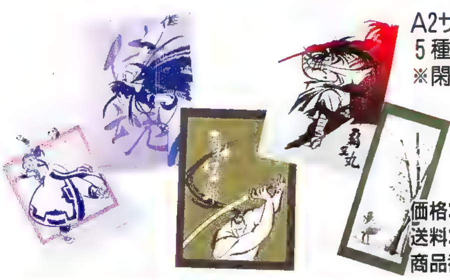
龍虎フィギュア

10体１組。



価格:2,060円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:F-RYU-01

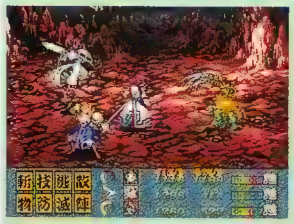
サムライスピリッツ·タペストリー



A2サイズ(594mm×420mm)。
５種類１セット。
※閑丸のみ別サイズ

価格:3,090円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:TP-SAM-01

ソフト予約受付中！



●真説サムライスピリッツ武士道烈伝(CD版)
発売日:３月28日
価格：6,180円
送料:E(送料一覧表参照)
予約締切日:2月15日(消印有効)

ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・希望商品を明記し、ハガキでネオジオフリークサービス部までお申し込みください。支払い方法等は後日ご連絡させていただきます。
商品の発送には発売日より２～３日かかります。



●ザ·キング·オブ·ファイターズ'96
NEO·GEO Cllection(CD版)
発売日:２月14日
価格:3,914円
送料:E(送料一覧表参照)
予約締切日:２月20日(消印有効)

先着60名様に、宣伝用ミニポスターをプレゼント!

※KOF'96ネオジオコレクションは、ハガキでのご予約はお受けいたしません。必ず現金書留でお申し込みください。
なお、このCDは再版分ですので、商品の発送は発売日より２～３週間ほどかかります。

KOF'96ペタペタ転写シール



こすると紙や肌にも転写できるぞ！暗いところでも光って見えるスグレモノです。５種類１セット（どちらのタイプか必ず明記）。
タイプA:草薙京、日本チーム、新·女性格闘家チーム、新·怒チーム、餓狼チーム
タイプB:八神チーム、サイコソルジャーチーム、龍虎チーム、ボスチーム、キムチーム

価格：3,090円　送料：F（送料一覧表参照）　商品番号：TS-KOF-01

※サムライミニタペストリー、サムライフィギュア、ナコルル·リムルルテレカ、覇王丸ステッカー、草薙京テレカ、八神庵テレカはすべて売り切れです。新たなご注文はお受けできませんのでご了承下さい。

申込方法

A：現金書留をご利用になる場合
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
【同封する紙に記入するもの】
①郵便番号＆住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号
⑤数量　⑥商品と送料（手数料）の合計金額
【申込先】
〒112　東京都文京区水道２－13－12　SKビル202
㈱芸文社　分室　ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円～600円程度かかります。

B：郵便振替をご利用になる場合
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆１枚目の各欄に、記入例を参考にして、口座番号、商品と送料（手数料）の合計金額、さらに住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には『ネオジオフリークサービス部』と２ヵ所ずつ記入します。
◆口座番号は『00160－５－105479』です。
◆２枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。２枚目の通信欄に記入するのは、①商品名と商品番号、②数量、③商品と送料（手数料）の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆通常手数料は60円程度です。

イラスト/しろー大野

草薙京グローブ'96



フリーサイズ
価格:10,094円
送料:F
(送料一覧表参照)
商品番号:
G-KYO-01

草薙京ピンバッチセット'96



価格:1,030円
送料:B
(送料一覧表参照)
商品番号:
B-KYO-01

草薙京ジャケット



価格:35,844円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:J-KYO-01
サイズ:S・M・L・XL
(希望サイズを必ず明記)

八神庵ジャケット



価格:30,694円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:J-IOR-02
サイズ:M・L・XL
(希望サイズを必ず明記)

八神庵ロングシャツ

価格:20,394円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:L-IOR-02
サイズ:M・L・XL
(希望サイズを必ず明記)

八神庵レザーボンテージパンツ

価格:30,694円　送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:LE-IOR-03
サイズ:M・L　(希望サイズを必ず明記)

テリーキャップ

フリーサイズ
価格:3,914円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:CP-TER-01



秘書コスチューム

●マチュア
商品番号:CS-MAT-01

●バイス
商品番号:CS-VIC-02

価格:35,844円
送料:E(送料一覧表参照)
サイズ:S・M・L
(希望サイズを必ず明記)



※上記の商品は期限より発送が遅れる場合がございます。

ハード&周辺機器

●NEO・GEOCD
価格:33,784円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:H-NC-02

●NEO・GEOCDZ
価格:43,775円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:H-NCZ-03

●ネオジオCD　専用コントローラー
※ハード3機種とも使用可能
価格:1,854円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CNT-02
ネオジオCDやCDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

●ネオジオCD　コントローラープロ
※ハード3機種とも使用可能
価格:4,017円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CNT-03
ネオジオに付属されているコントローラーの小型版。使いやすい。

●RFコンバーター
※ハード3機種とも使用可能
価格:2,678円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CNV-01
ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

●RGBケーブル
※ハード3機種とも使用可能
価格:2,266円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CAB-01
21ピンのRGBマルチコネクタつきのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

●ネオジオCD　ステレオAVコード
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格:1,236円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-SAV-01
音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD,CDZに付属されている。

●モノラルAVコード
※ハード3機種とも使用可能
価格:1,236円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-MAV-02
音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

●ネオジオCD ACアダプター
※ネオジオCDのみ使用可能
価格:3,605円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-ADP-02
ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

●ネオジオCDZ ACアダプター
※ネオジオCDZのみ使用可能
価格:3,605円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-ADP-03
ネオジオCDZに付属されている電源アダプター。

※周辺機器に関しましては、10月9日より商品の価格が変わりましたのでご了承下さい。

送料(手数料)一覧表

A=いくつでも100円
B=いくつでも500円
C=1個100円、2個以上200円
D=2個まで500円、3個以上800円
E=1個1,000円
F=1個500円、2個以上900円
※なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、1番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

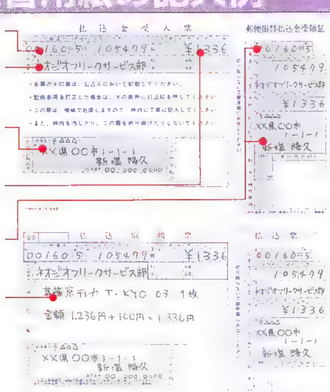
●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください(『申込方法』参照)。
※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。
●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は2～3日、郵便振替では5～6日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、2～4週間ほどかかります。あらかじめご了承下さい。
●在庫僅少の赤印のあるものは、事前に在庫のご確認していただいた方がよいと思われる商品です。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、またはすでに破損していたり不良品であった場合は、送料当社負担で交換をいたします。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送下さい。交換のお手続きは、お客様のお手元に商品が到着してから10日以内にお願いいたします。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願いいたします。送料の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

【お問い合わせ電話番号】 03-5395-6314
ネオジオフリークサービス部　受付け時間　PM1:00～PM8:00

郵便振替用紙の記入例

1枚目
口座番号を記入します
加入者名を記入する欄です
あなたの住所・氏名と電話番号を記入します
希望商品の価格と送料の合計金額を記入します
左と同じ内容を記入します

2枚目
通信欄には、希望商品名と商品番号、数量、商品の価格と送料の合計金額を記入します。
その他は1枚目の複写になっていますので、ここでは記入しません



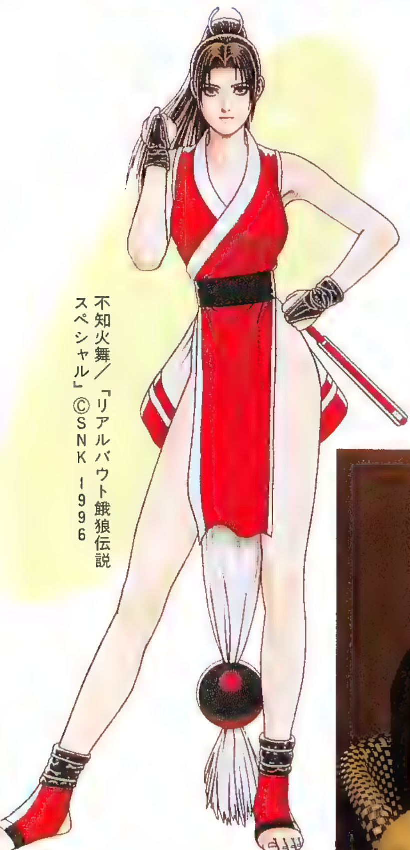
　※実際の商品とロゴ等若干異なる場合があります。

ネオジオ声優インタビュー

曽(そ)木(ぎ)亜(あ)古(こ)弥(や)&生(い)駒(こま)治(はる)美(み)

『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』アレンジCD収録直撃インタビュー!!


ブルー・マリー／「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」©SNK 1996


不知火舞／「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」©SNK 1996



**1月14日、都内某所にあるスタジオにおいて、『リアルバウト餓狼伝説スペシャルアレンジサウンドトラックス』（3月5日発売予定）の収録がおこなわれた。
　このアルバムでは不知火舞（曽木亜古弥）、ブルー・マリー（生駒治美）の2人がその美声を披露するという情報をキャッチ!! 早速、現場におじゃまして収録の感想を聞いてきた。**

曽木亜古弥

誕生日：9月27日
出身地：京都府
血液型：B型
趣味・特技：ジャズダンス、タップダンス、編み物
担当ネオジオキャラ名とゲーム名：不知火舞（餓狼伝説SP、餓狼伝説3、リアルバウト餓狼伝説、リアルバウト餓狼伝説SP、KOF'94、KOF'95、KOF'96）
その他のお仕事：女優（劇団そとばこまち所属）

※生駒治美プロフィールは、連載コラム（132P）をご参照下さい。

1人きりのボーカル録り!? 緊張を隠すのもテクニックのうち!?

――早速ですが録音の方はどうでしたか？
曽木：かなり順調にいきましたよ（笑）。前回（GALS Vocal Collection）の時は4人一緒（生駒治美、弓雅枝、ほりえかおり、曽木亜古弥）だったので、テンションも高くかしましかったんで、あまり感じなかったんですけど、今回は1人で歌うということで、あのブースの中に1人でいる恐ろしさを初めてかみしめました。
――緊張したということですか？
曽木：とても!!
生駒：してないよ（笑）。
曽木：気づかせないようにしてたんですよ（笑）。でも、歌っていくうちに、ちょっとずつ慣れていって、色々と感情もいれられるようになりました。
――生駒さんは録音はまだなんですよね。
生駒：はい、これからです。でも、さっきちょっと歌ってみたんですけど、もうとにかく曲が格好よくって、歌って気持ちいいんですよ！
――歌の中でのキャラクターのイメージはどんなものですか？
曽木：普段はあんまり見せていない舞ちゃんの気持ちが歌詞に出てるんですよ。舞ちゃんって、いつも高ピーっていうか、気が強いって感じじゃないですか。でもちゃんと普通の女の子なんだよって。だからそれが上手く伝わるように…、と思って歌いました。

苦労を乗り越え出来上がった歌詞の出来栄えは？

――生駒さんは今回も作詞をなさったということですがどうでしたか？
生駒：最初の時は偶然って感じでやらせていただけたんですが、今回も「やらないか？」とお話いただけて…。逆にこっちから「お願いします」って感じでしたけど。作詞する


仲よしポーズで1枚！

のは楽しいんですけど、締切りが迫ってくるとつらいですね。

――どんなイメージで書かれたんですか。

生駒：前回は今まで見せてなかった一面を書いたんですけど、今回は日常をえがいてみました。仕事に生きる女っていうのかな。日々仕事に追われてて、息抜きにあんなことしたいなとか、こんなことしたいなとか、物思いにふけっている中で聞こえるのがブルースといった感じでね。

曽木：格好いいな。

生駒：それと今回、3文字の言葉をあてはめなくっちゃいけないところが多くて苦労しました。どこかに出かける度に「3文字の言葉ってない？」って聞いてまわってました。あと、サビを英語にしようとしてたら、なかなか文字が曲にノラなくて…。

――事前に練習は充分できましたか。

曽木：デモテープ貰ってすぐにエンドレステープを作って暇な時間ずーっと聞いてました。電車で移動中とかも…。でも私、間違えて覚えてたらしくて…。「リズム違うよ」って何度もいわれてしまいました。

生駒：私は詩を書きながらテープをまわしてたので、わりと自然に覚えたんですけど、実は歌詞が難航したため直前でちょっと曲が変わっちゃって…。それも収録の3日前に。だから残りの2日間、集中して覚えました。



少し緊張ぎみの曽木さん

――特に難しかったのは、どんなところですか？

曽木：高音がきつかったです。舞ちゃんの声って、もともと凄く高いじゃないですか。だからそのままの声で歌うっていうのが大変でした。



生駒さんはお色気パワー前回!!

――この曲の中で気にいっている歌詞はどこですか。

曽木：〝永遠の片思い〟っていう歌詞があるんですよ。片思いってすごく切ないけど楽しいと思うんです。そりゃ両思いの方がいいんですけど、その両思いになれるかどうかのドキドキがね。まあアンディは多分舞ちゃんのこと好きだと思うんですけどね（笑）。

生駒：私は〝鏡に映る背中見つめ捜し出す未来〟というのが気に入ってます。

――歌の中で、特に注目して欲しい部分はどこですか？

曽木：曲の途中で〝パラララン〟ってお琴の音が入るんですよ。それが凄く舞ちゃんらしくていいんですよ。

生駒：何回もいってますけどとにかく曲が格好いいんですよ！　サックス入ったり、ラップで英語が入ったり…。初めて聴いた時、「うわーこんなんで歌えるの？」って、大笑いしちゃいましたよ。

松田聖子に峰不二子!?
超ブリッコとお色気で
みんなを悩殺だ!!

――プライベートではどんな曲を聴かれますか？

曽木：中島みゆきのファンなんですよ。よくカラオケでも歌います。あとは、マイケル・ジャクソンとかかな。ダンスしたくなる曲が好きです。最近はジェームス・ブラウンに凝ってます。

生駒：私はミーハーなヤツが多いですね。安室奈美恵とかマイ・ラバとか（笑）。パフィなんかも聴くかな。

――今回、特に参考にした歌い手さんなどはいますか。

曽木：超ブリッコな感じの曲だったので、松田聖子さんとかイメージしました。聖子さんの曲って、私の声質にあってて、カラオケでもよく歌うんですけど、そのノリでやりました。

生駒：私の方は曲がはじまってすぐに「アハーン♡」って入るんですよ。だから特に色っぽく、魅力的にしなくちゃいけないって意識しました。イメージでいったら峰不二子（ルパンⅢ世）とか（笑）。

――録音中のエピソードを教えてください。

曽木：歌ってると、なんか聖子調からみゆき調になっちゃったりして。ドスがきいてて「それじゃ女の子じゃなくて女だよ」とかいわれたりしました。

生駒：サビのところが英語なんですけど、そこの歌詞ができあがって、仮で実際歌ってみたら、キーが高かったから怒鳴るように思いっきり歌ったんですよ。そしたら、ブルースじゃなくてヘビメタっぽくなっちゃって。仕方なくキーをかえてもらいました。

――ところで歌は好きですか？

曽木：カラオケは大好きです。歌うことっていうか、声を出すことは好きですね。もともと役者なんで毛色の違うお仕事ってことでおもしろいんですけど、マイクの前と舞台の上ってまた違う緊張があって…。でも、また何か機会があったら、是非修行させていただきたいですね。

生駒：私もカラオケはよくいきます。仕事としては、最近やっと慣れてきましたね。初めの頃なんかほとんど義務感で歌ってたようなところがあって。でも今は楽しいなって思えるようになってきました。まあ、スタジオに入ったらここは私の世界だって感じで、ナルシストになりきるしかないっていうか（笑）。



最後はちょっと気取ってダーツの前で…

めざせデビュー!!
プリプリ、TRFも
夢じゃない!?

――もしも、この先BOFみたいな感じで舞やブルー・マリーがバンドとして登場するなんてことがあるとしたらどうですか。

曽木：プリプリみたいなのいいですね。

生駒：女ばっかりのバンドっておもしろいかもね。

曽木：TRFみたく踊るとか（笑）。

――ファンの皆さんに一言お願いします。

曽木：舞ちゃんは初めて一人で歌うのでおてやわらかにね。切なくて、抱き締めてあげたくなるようなそんな曲なので、きっと君のハートにズキューンとくるよ（笑）。

生駒：格好よくって色っぽくて、とにかくドキドキして眠れない曲なので心して聞いて下さい。

ファンレターの宛先

〒112
東京都文京区水道
2-13-12
SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「曽木亜古弥・生駒治美
ファンレター」係

※なお、生駒治美さんの収録中、収録後の話は連載コラムの方をご参照下さい。

最新音楽 CD & VIDEO

CD シリーズ最新作登場！ 餓狼ファン必聴の音楽集!!

すでに春の定番となりつつある、SNKの大人気シリーズ「餓狼伝説」の最新作「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」が、ついに1500シリーズに登場した。餓狼シリーズのオールスター総出演の最新作、楽しみにしていたファンも多いだろう。

書き下ろしの新曲や、過去の名曲のリニューアルバージョンを含んだオリジナルBGMは、聴いているだけでファンを「餓狼」の世界に引っぱりこんでくれる。

もちろん、全キャラクターのボイス&S.E.コレクションも完全収録！ キャラクターの魅力が充分に楽しめるぞ！

まさに「スペシャル」の名にふさわしいこのCD、餓狼ファンならばこれを聴き逃す手はない!!

〈ディレクターノーツ〉

「スペシャル」としては2作目となるわけだが、今回は前作「RB餓狼伝説」を中心に構成されている。

楽曲の方は、書き下ろしの新曲や、過去のシリーズの曲を新たにリニューアルアレンジした内容になっている。新曲の不知火 舞の「まいまいきゅーん」は今までの路線とは一味違った曲に仕上がっている。また、ジョー・ヒガシの「タイ南部に伝わったSPの詩」は「リアルバウト」ではなく「2」からのリニューアルアレンジ曲になっており、なんとも懐かしい。

餓狼フリークは絶対チェックすべきアルバムである。



REAL BOUT 餓狼伝説SPECIAL

SNK 新世界楽曲雑技団

2月5日発売
¥1,500(税込)
CD：PCCB-00240
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
初回特典：スーパーピクチャーCD

収録曲

＜ORIGINAL VERSION＞
1. REAL BOUT SP（タイトル）
2. プレイヤーセレクト
3. クリといつまでも（テリー・ボガード）
4. 雷波涛（アンディ・ボガード）
5. タイ南部に伝わったSPの詩（ジョー・ヒガシ）
6. まいまいきゅーん（不知火　舞）
7. TAKU－HATSU－Rock（望月双角）
8. 蜜の味（ボブ・ウィルソン）
9. ドンチカ!!　チ!!　チ!!（ホン・フゥ）
10. Blue Mary's BLUES（ブルー・マリー）
11. GOLI－Rock（フランコ・バッシュ）
12. C62－シロクニ－Ver. 2（山崎竜二）
13. パンドラの箱より第3番「決断」（秦崇秀＆秦崇雷）
14. 勝利者デモ
15. 乱入デモ
16. Duck!! Duck!! Duck!!（ダック・キング）
17. ソウルっす♪（キム・カッファン）
18. ロンドンマーチ（ビリー・カーン）
19. 中国四千年の歴史とはいかにII（タン・フー・ルー）
20. ハプシュ！　フゥヴゥ（チン・シンザン）
21. 牛とお戯れ（ローレンス・ブラッド）
22. REQUIEM K.626［Lacrimosa］（ヴォルフガング・クラウザー）
23. ？デモ
24. ？（？）
25. S－WIND（スタッフロール）
26. コンティニュー
27. ゲームオーバー
＜VOICE&S.E.COLLECTION＞

CD 史上初対戦シューティング 音楽も聴かせてくれます!!

これまでにないゲーム感覚でプレイヤーを楽しませてくれる「ティンクルスタースプライツ」の音楽CDが、ついに発売される。

ゲームセンターなどでおなじみのオリジナルバージョンはもちろん、このCDと同時発売のNEO・GEO CDバージョン、さらに全キャラクターの愛らしいボイスやS.E.コレクションまで完全収録されていて、その曲数はなんと1500シリーズ最多の64曲！ 聴きごたえバッチリだ!!

可愛らしい「ティンクルスター」の世界に、ぜひとも耳をかたむけてみよう！

〈ディレクターノーツ〉

ありそうでなかった斬新なゲームシステムが話題の、対戦型のシューティングゲーム。

一見、メルヘンチックなキャラクターで簡単そうに見えるこのゲームも、対人戦ではかなり燃える。

それはさておき、楽曲の方はMVS版と、このCDと同時発売予定になっているNEO・GEO CD版の楽曲をすべて収録しており、今までの1500シリーズの中でも最多の曲数になっている。

NEO・GEO CD版の方には、MVS版にはない曲が1曲追加されている。



TWINKLE STAR SPRITES

ADK ADK SOUND FACTORY

2月21日発売
¥1,500(税込)
CD：PCCB-00247
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
初回特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

NEO•GEO FREAK PRESENT for you
プレゼントコーナー



わくわく7 ポスター／10名
(サン電子)
1



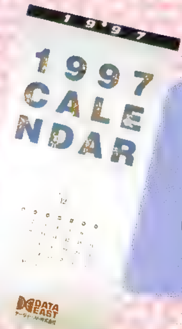
サムライスピリッツ・タペストリー／15名
(SNK)
2



サムライスピリッツ 天草降臨CDソフト／3名
(SNK)
3



ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 限定版CDソフト／3名
(SNK)
4



マジカルドロップ カレンダー／3名
(データイースト)
5



草薙京ジグソーパズル／20名
(ネオジオフリークサービス部)
6

7
京バッジ／10名
(SNK)



8
SNKポストカードセット／5名
(SNK)





応募の決まり

綴じ込みハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてネオジオフリークへのご意見、ご希望を記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。締切りは3月9日必着。

発表は5月号（4月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク1月号プレゼント当選者発表

①'97SAMURAI・WORLD・SNK CALENDER
邦幡雅史・岐阜県／小坂道子・愛媛県／西本泰隆・奈良県／北村達矢・奈良県／谷弓子・愛媛県／本多公一・愛知県／加藤政輝・愛知県／久保田輝明・群馬県／新庄宏美・愛知県／伏黒陽一・栃木県／山形明美・千葉県／松永基輝・福岡県／松原由美・愛知県／田中裕氏・大阪府／中井川麻紀・埼玉県／小川直紀・石川県／田中幸一・大阪府／門田幸恵・福岡県／米田喜紀・和歌山県／増田一美・神奈川県

②サムライスピリッツ天草降臨ポスター
鍛治正孝・埼玉県／高橋邦典・新潟県／川崎有紀子・福岡県／柴橋彰・静岡県／若尾賢一・愛知県／鳴海和也・青森県／田畑翔・岩手県／多久和伸弘・島根県／中島美幸・長野県／鎌田卓哉・青森県／安藤正幸・愛知県

③風雲スーパータッグバトルポスター
阿波根大士・沖縄県／中村こずえ・埼玉県／山本正人・大阪府／石本和之・島根県／鈴木良和・埼玉県／岩堀恵介・東京都／河野隆之・茨城県／泉川蔵人・兵庫県／東岡毅・広島県／野口大輔・千葉県／大塚裕之・徳島県／辻悠子・兵庫県／二瓶慎太郎・岩手県／小泉貴青・東京都／甲田充明・茨城県

④餓狼伝説3CDソフト
石神亮太・岡山県／勝又祐介・神奈川県／奥村幸一・京都府

⑤マジカルドロップバンダナ
竹中雅哉・兵庫県／西村雅宏・群馬県／杉山貫亮・山梨県／林泰広・北海道／釜谷正寿・青森県／岡田崇宏・熊本県／石関弓彦・群馬県／千田淑恵・秋田県／吉田勝利・茨城県／塩谷忠士・石川県／大秋浩司・愛知県

⑥サイトロンオリジナルCDポーチ
堀井義規・埼玉県／中村高誌・群馬県／荒川晃一・埼玉県／松浦慎一・愛知県／西原秀卓・奈良県

⑦オーバートップ・押し出しジントリック音楽CD
川添隆幸・東京都／高橋基・岩手県／栗田充陽・愛知県／松原正憲・群馬県

⑧京バッジ
金坂博・島根県／永谷朋子・福岡県／長久保幸子・東京都／柳沢孝志・長野県／川口知佳子・秋田県／浦上藍子・長崎県／小林宏行・山梨県／浦安洋子・山形県／蟹沢妙子・富山県／番城有希恵・大阪府

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

NEO·GEO FREAK

4月号予告　次号は3月8日発売　定価580円(本体563円)

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

■全キャラ対人戦攻略!!

真説サムライスピリッツ武士道烈伝

■発売直前マル秘情報&徹底研究

マジカルドロップ3

■魅惑の(!)敵キャラ紹介&システム解析

〈急募！　攻略スタッフ〉　住所、氏名、年齢、職業、電話番号の他、得意なジャンルと、アクションやシューティングの場合は1コインクリアゲームの得点を、また格闘ゲームの場合は好きなタイトルの対人戦攻略（1,500字／キャラ不問）を書いて、ネオジオフリーク編集部までお送りください。ただし18歳以上で東京近郊にお住まいの通える方のみ。

◆巻頭特集

春休みに行こう!! ネオジオ関連スポット～大阪近郊編

◆オールドゲーム攻略

パズルボブル

◆もう一度愛して♡

リーグボウリング

◆声優連載コラム

コング桑田～人生,あーこりゃこりゃ

生駒治美～碧い砂時計

安井邦彦～遊びは終りだ!!

（内容は都合により変更になる場合があります）

NEO・GEO FREAK　3月号
第3巻第3号　通巻第22号
1997年3月1日発行（毎月1回・1日発行）
定価580円（本体563円）

発行所●株式会社　芸文社
〒170東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL03-5992-2051
広告営業TEL03-5992-2052
編集部●株式会社　芸文社　分室
〒112東京都文京区水道2-13-12
SKビル202
TEL03-5395-6314
印刷●三晃印刷株式会社

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長／伊丹恭
●デスク／新井正信，田原節子
●編集スタッフ／稲葉祥子，蒲地美樹，林由貴恵，平田政憲，片山恵子
●攻略スタッフ／ジェイケイ，モリスケ，修羅騎士　鷹，蒼炎闘士ゆーち，MASA藤原，風のFLN，Dr.ちら，DSP-たろりん，奥女中秀麿，リトマス兄弟，T-DEN，ISHTAR，H.K，G・ARM，ウェッピン=イレーヌ，無双拳士　ま
●制作スタッフ／鳥居なつみ
●制作協力／PRIMARY　GRAPHICS（山田幸廣・山口勉・桂田和昭），根津修一，村木哲雄，松永一美，渋川賢司，早川知代子，APO DESIGN（北田晴美・平井勉），小野真由美
●サービス部／森さくら
●広告営業部／小串紀博，印牧利昭，小林邦秋，内野与幸，葛西紀子，占部啓介，小林幹尚，梶敏也，織田倉啓，奥田雅弘，作花範男，中川真理子

協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超！編集後記

●今号の“俺の表情”はいかがでしたか？　でも実は次号のポスターにも、超ファッショナブルなマチュア&バイスのおすすめイラストを用意してあるのです。お楽しみに♡　（勝俣）
●こないだ風呂に入った時、おのれの腹を見てア然たり。肉がつまめるじゃねーか！　60kgを越えた（肥えた）今、本年の課題はやせるコト。よって、晩メシはエビスビールじゃ。（伊丹）
●Xメンにハマってしまった。でもまだXファクターとXフォースが入り乱れるとわけ分かんねーけど。そのうち原書版にも手を出してみようかな。金、またなくなりそう…。　（新井）
●自分がやりやすいように、裏側の努力を理解しようともしないで事を進めてしまう生き物を、久々に目の当たりにした。でもそれよりもダブルファイヤーのヘビメタキングに愕然。(田原)
●2月発売の小説「KOF'96～アンソロジー」担当の勝俣さん、田原さん、蒲地さん、林さん、ご苦労様でした。お陰で私は先月たっぷりと睡眠が取れました♡　イエーイ!!　（稲葉）
●お気に入りシューティングが遂にPSで発売！しかし買ったその日から徹夜作業連ちゃんでプレイはお預け。待っててくれ、Rぐれい君！ちなみに私は母（田原ん）の味方っス。(蒲地)
●やっぱりという感じでエクスチェンジャーにハマった私（笑）。パズル好きだしギャル好きだし♡　田原様と2人で大正桜にエクスチェンジの嵐な日々。チェリーちゃん激ラヴ♡（林）
●編集部の片隅で女性部員が集まって、キャーとか叫んでいる。何かなぁ？　と思って目を向けてみると、Hな雑誌を読んでいた。一応まわりに男性がいるのに…ねぇ。　（平田）
●格ゲー超下手っぴな私。先日KOF'96で新井さんに負け、さくらさんには勝てた。しかし、さくらさんは新井さんに強いらしい。さて、最弱は誰でしょう…うきゅ。'97こそ！　（片山）
●ここに書くことが全然思い浮かばん。特に変わったこともなかったし。さんざん考えた結果、とりあえずスペースを埋めて終わりにすることにしました。えいえい。終了。（ジェイケイ）
●スシ食えスシ。そしたら牛丼。夕食セット食え。もちろん食事のあとは化粧室で大。基本。小でチクチク牽制することも忘れずに。そんな感じで成人式は無事サボりました。(モリスケ)
●リアルバウト餓狼SPもいいけど、早くKOF'97をやりたいよぉ～。つーか、遅いかも知れんけど、あけましておめでとうございます。コレ書いてんのまだ1月なんだよ～。　（鷹）
●交通事故で死にそうになったが、1人の人間を思い浮かべ「俺はまだ死ねん！」と思い、一命を取り止めた。その人の名はバラモス（これはウソ！）みんなも気をつけてね。（ゆーち）
●冬コミからゲームのビデオが発売禁止になった。著作権などの問題があるので仕方がないような気もするが，表現方法が1つ減ってしまったのは悲しい。あひ…。　（DSP-たろりん）
●ある夜のこと、無人の攻略スペースから何者かの咳が聞こえてきた。まさか…幽霊!?　なんてビビっていたら、その正体はつけっぱなしになっていたゲーム画面の右京だった。　（森）


KOF'96が5話の小説集に！
2月末発売予定‼
『頬に掛かる黒髪を静かに取り除けば、安らかな寝顔が見える。そっと中指を唇に這わせる。暖かい吐息が触れた。触れ合った場所から庵へと流れ込む京の体温が心地良い』（「原罪―オリジナル・シン―」より）
『「レオナ！」駆けつけたラルフが二人の間に割って入り、レオナの腕を掴んだ。だが、半ばオロチの血に支配された彼女の力は想像以上のものだった。ラルフは彼女の攻撃を支え切れず、中指の第2間接までが彼の腹部にめり込んだ。「くっ！」ラルフが苦鳴を噛み殺す。レオナは混乱した――』（「蒼い傷跡」より）
第1話『原罪―オリジナル・シン―』作・藤紀一之／画・河内和泉
第2話『華厳』作・臼井之英／画・RURU
第3話『Good Luck☆』作・佐々木郁美／画・きがわ琳
第4話『蒼い傷跡』作・倉田三世／画・RURU
第5話『旋風(かぜ)』作・青木智彦／画・坂本かずみ
表紙イラスト：河内和泉、口絵：RURU
月刊ネオジオフリーク編集部編
『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〜アンソロジー』
庵と京、2人の〝関係〟…、
オロチの〝血〟の秘密、
そしてレオナの暗い過去…。
血の宿命の行方は!?
混沌としたKOFの実体が
今、生々しく暴き出される。
2月末発売予定
判型：新書判
頁数：212頁
定価：886円
編集・制作：月刊ネオジオフリーク編集部
発行：株式会社 芸文社
©SNK 1996
●『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〜アンソロジー』をご希望の方は、お近くの書店または小社までお申し込みください。小社へお申し込みの場合は、本の名前（ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〜アンソロジー）、住所、氏名、電話番号を明記の上、本の金額（886円）と送料（240円）を現金書留にて、次の宛先までお願いいたします。
〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9
㈱芸文社 出版管理部 「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〜アンソロジー」係
お問い合わせ ☎03-5992-2051


参
株式会社サウルス
SUPPLY/RAIL TRANSPORT "MOHA-12"
SONIC SQUAD/TROOPER "DRUGA"
AIR FORCE/FORTRESS "FAR-LAGOON"
AIR FORCE/SAUCER "LOVER-DOOL"
「紅き雷光」
EPISODE 2: LUNAR PRAYER
「鉄生ル者」
FINAL EPISODE: IRONCLAD
「超鉄ファイト!」
「眼下に在るは…敵」
EPISODE 5: THE ENEMY BELOW
業界初!! 初回限定3面パッケージ
超鉄ブリキンガー
BRIKINGER
© 1996 SAURUS
NEO GEO CD
NEOGEO はSNKの商標です。



株式会社ザウルス

〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8
第2紀尾井町ビル

ザウルス・テレフォンサービス
03−3222−1734
Fax. 03-3222-1728

SAURUS

ネオ・ジオCD版「超鉄ブリキンガー」
定価 6,800円
好評発売中！！

ザウルス・ホームページ http://www.saurus.co.jp/



NEO·GEO FREAK 1997年3月1日発行 発行人／中西吉永 編集人／勝俣 薫 発行／株式会社 芸文社
580YEN
雑誌07225-3
T1007225030583